

Journal



Translation in Software. Software in Translation



STIMUL

L10N Journal. Translation in Software, Software in Translation.

Editori

Marián Kabát, Mária Koscelníková

Šéfredaktor

Marián Kabát

Zástupkyňa šéfredaktora

Mária Koscelníková

Redakčná asistentka

Katarína Bodišová

Technická redakcia

Milan Regec, Mária Vakoničová

Jazyková redakcia

Peter Barrer, Mária Koscelníková

Návrh obálky

Zuzana Hudáková

Redakcia

editorial@l10njournal.net

Vydavateľstvo

STIMUL, vydavateľské a poradenské centrum Filozofickej fakulty, Univerzita Komenského, Gondova 2, Bratislava, fif.stimul@uniba.sk, <https://fphil.uniba.sk/stimul/>

© STIMUL a autori príspevkov, 2022

Dielo je vydané pod medzinárodnou licenciou Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 (vyžaduje sa: povinnosť uvádzať pôvodného autora diela; len nekomerčné použitie diela; nie je možné vytvárať odvođeniny diela bez predchádzajúceho súhlasu autora). Viac informácií o licencií a použití diela:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Za preklady citátov z cudzích jazykov sú zodpovední autori jednotlivých príspevkov.

ISSN 2730-0757

Vedecká rada

Marianna Bachledová, Matej Bel University, Slovakia

Miguel A. Bernal-Merino, University of Roehampton, United Kingdom

Oliver Carreira Martinez, Pablo de Olavide University, Spain

Dragoş Ioan Ciobanu, University of Vienna, Austria

Mikołaj Deckert, University of Lodz, Poland

Martin Djovčoš, Matej Bel University, Slovakia

Ugo Ellefsen, Concordia University, Canada

Miguel A. Jiménez-Crespo, Rutgers University, USA

Hendrik J. Kockaert, KU Leuven, Belgium

Ralph Krüger, University of Applied Sciences, Germany

Dominik Kudła, University of Warsaw, Poland

Carme Mangiron, Universitat Autònoma de Barcelona, Spain

Pascaline Merten, Université Libre de Bruxelles, Belgium

Kristijan Nikolić, University of Zagreb, Croatia

David Orrego-Carmona, University of Warwick, United Kingdom

Emília Perez, Constantine the Philosopher University, Slovakia

Tomáš Svoboda, Charles University, Czech Republic

Obsah

Linda Janíková	4
Špecifiká a preklad videoherného žánru MMORPG	
The Specifics of MMORPG Genre Translation	

Katarína Bodišová	29
Intertextivosť a kultúrne špecifiká pri lokalizácii videohier	
Intertextuality and Cultural Specifics in Video Game Localization	

Nikol Daňová	42
Lokalizácia a preklad webovej lokality <i>Habitica</i>	
The Localization and Translation of <i>Habitica</i>	

Milan Velecký jr.	54
Rozhovor o komunitnej lokalizácii na Slovensku	
Interview on Community Localization in Slovakia	

Záverečná premenná	60
--------------------	----

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 verzii 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 terminológii 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.

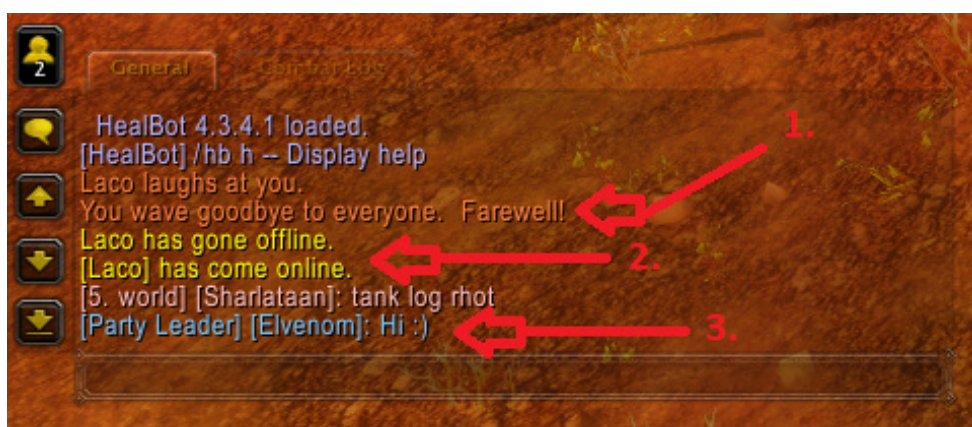
Vo videohrách žánru MMORPG častokrát prebieha určitá forma obchodu, napríklad prostredníctvom aukcie. Hráči v nej môžu predávať nazbierané suroviny alebo výbavu za určitý poplatok iným hráčom alebo môžu tieto predmety predať obchodníkom NPC¹. Z hľadiska lokalizácie to znamená, že vo videohre sa nachádza 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, portugalčina, 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 portugalčiny 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 kúzloch, 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*).



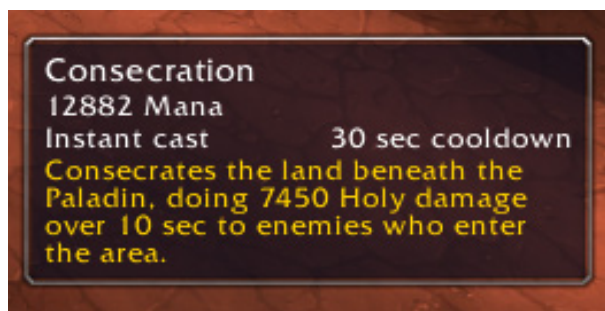
Obrázok 8: Vytváranie postavy v datadisku *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

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 nesešlo 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*), černokňažník (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 černokňažník.



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*).

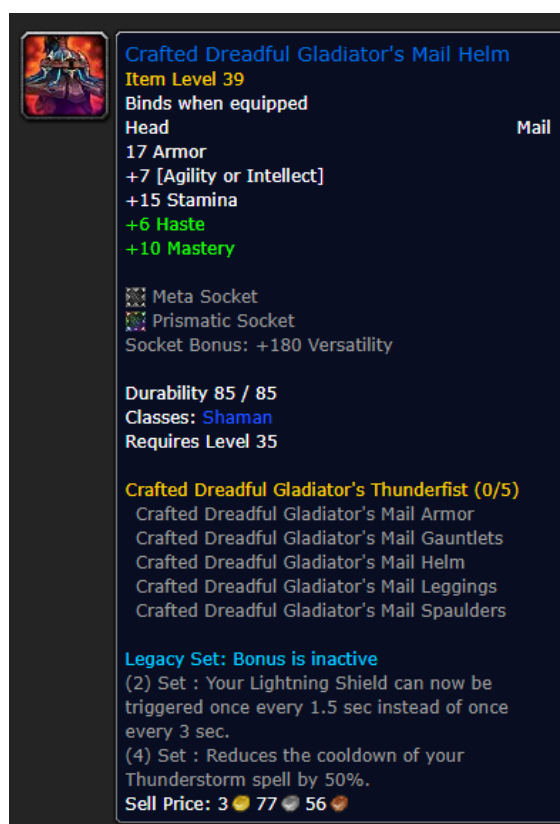
Výbava, ktorú hráči získavajú či už vyrobením, kúpou alebo ako odmenu po porazení postáv NPC, sa rozlišuje vizuálne podľa farby názvu. Farby určujú raritu a kvalitu daného predmetu, teda či ide o predmet nízkej kvality (angl. *poor*) s textom šedej farby, zvyčajnej kvality (angl. *common*) s textom bielej 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 pomenúvajú. 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.

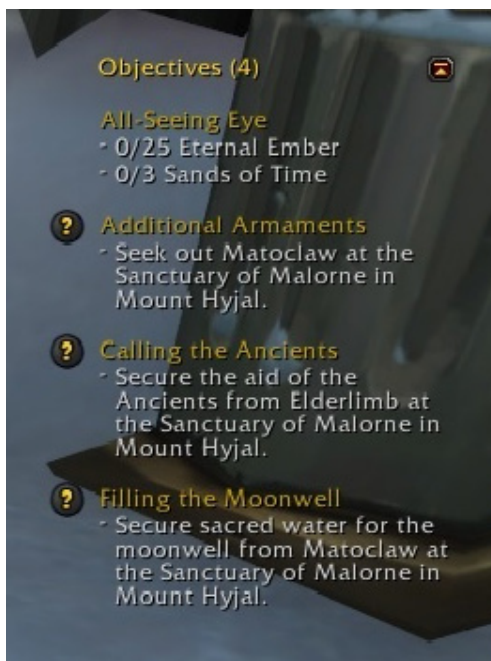
Používateľské rozhranie (angl. *User interface*, skrátene *UI*) (pozri obrázok 12) zobrazuje základné informácie o postave (a dodatočné informácie, napríklad v prípade klasy lovec o jeho skrotenom zvierati) v ľavom hornom rohu (1.), minimapu v pravom hornom rohu (2.), pod ňou zoznam aktívnych úloh (3.), 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 rozvíjým 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 zvlášť (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 draha. 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 Simulator 2. 2012. Česko: 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.

Intertextovosť a kultúrne špecifiká pri lokalizácii videohier

Intertextuality and Cultural Specifics in Video Game Localization

Katarína Bodišová

Univerzita Komenského v Bratislave

bodisovak22@uniba.sk

Abstract

Intertextuality is a common occurrence in video games that adds to a player's experience. As games are also naturally influenced by their country and culture of origin, it would be difficult to find a completely acultural video game with no cultural references whatsoever, or one that references no kind of popular culture. Through the author's own observations and short-case studies based on the author's own experiences as a player, this article aims to describe different kinds of intertextuality and cultural references and the ways translators have approached specific cases using transcreation, its overall concept, and the issues of intertextuality in Slovakia.

Keywords: video games, localization, intertextuality, culture, transcreation

Úvod

Videohry, podobne ako beletria a audiovizuálne diela, existujú v širšom kontexte a nie vo vzduchoprázdne. Ako poukazujú Mangironová a O'Haganová (2013), priame odkazy, narážky, citácie, vtipy či vlastné interpretácie už existujúcich diel sú vo videohrách veľmi časté, a hoci si ich nemusí všimnúť každý hráč, predstavujú dôležitú časť herného zážitku. Videohry sú tiež priamo ovplyvnené kultúrou a prostredím ich pôvodu, a tak treba pri lokalizácii brať do úvahy aj tieto faktory. Kultúra môže taktiež úzko súvisieť s intertextovosťou, použitou v produkte (Bernal-Merino, 2013), preto ich v príspevku chápeme ako dve neodlučiteľné súčasti textu. Pojem intertextovosť pritom podľa

slovníkovej definície znamená vlastnosť alebo stav textu vyplývajúci z prepojenia dvoch alebo viacerých textov.

Intertextovosť a kultúrne špecifiká sú jednými z mnohých problémov, ktorým prekladatelia čelia pri lokalizácii videohier (Mangiron, O'Hagan, 2013). Lokalizácia sama o sebe má mnoho špecifických vlastností ako premenné jednotky, priestorové obmedzenia a fragmentácia textu, či nedostatok podkladov (Kabát, 2019), no špecifické videoherné diela k nim pridávajú aj problém intertextovosti. Tá sa niekomu môže javiť ako menej podstatná pre preklad, no pre hráčov a vývojárov je to dôležitá súčasť výsledného produktu, a v niektorých hrách funguje aj ako súčasť herných mechaník, ktoré ovplyvňujú zvyšok hry. Podľa Mangironovej (2006) je teda pre prekladateľa okrem tradičných jazykových a prekladateľských zručností potrebná aj hlbšia znalosť populárnej kultúry a kultúry celkovo, tak isto ako aj kreativita a vynaliezavosť.

Náš príspevok predstavuje stručný úvod do problematiky a druhov intertextovosti, kultúrnych narážok a ich riešení pri procese lokalizácie. Väčšina výskumnej vzorky pochádza z videohier, ktoré sme sami hrali v oboch skúmaných jazykoch alebo z vlastných predošlých štúdií. Príklady sme zapisovali počas hrania a v prípade potreby overovali v príručkách ku konkrétnym hrám. Pri výbere spomínaných videohier sme do výskumnej vzorky zaradili texty videohier rôznych žánrov a pôvodu, aby sme ilustrovali rôznorodosť a univerzálnosť tejto problematiky. K riešeniam pristupujeme nielen z pohľadu prekladateľa, ale aj hráča a fanúšika, teda cieľovej skupiny produktu. Poukážeme aj na prípady, keď prekladatelia originálny text obohatili a narážky pridali, a načrtujeme problémy, ktoré môžu vzniknúť na slovenskom videohernom trhu.

1 Videohry ako súčasť multimedialných sérií

Jednou z vlastností videohier je, že sú prenosné medzi rôznymi médiami a platformami, vďaka čomu vzniká množstvo prepojených textov (Mangiron, O'Hagan, 2013). Takto vznikajú napríklad vzájomne prepojené videoherné série, no veľké množstvo videohier tiež vzniká z už existujúcich sérií prítomných v iných žánroch zábavy. Vtedy sa stávajú súčasťou multimedialnej série, teda ich obsah je dostupný v rôznych formách, napr. ako knihy, filmy alebo aj stolové hry či audio nahrávky. Cieľovým publikom týchto videohier sú už existujúci fanúšikovia série (McCarthy, Curran a Byron, 2005), ktorí sa zaujímajú o nový obsah zo svojej obľúbenej série a zároveň sú s ňou dobre oboznámení. Napríklad knižná séria *Harry Potter* sa rozrástla nielen do filmov, ale aj niekoľkých videohier. Na rozdiel od kníh a filmov, videohry ponúkajú hráčom možnosť aktívne sa zapájať do deja

a meniť ho, no iba do určitej miery. V porovnaní s pôvodnými videohrami musia videoherné adaptácie iných diel brať do úvahy aj túto mieru, ktorú zväčša určuje originálne dielo, v tomto prípade knihy. Prekladateľ týchto videohier, teda adaptácií knižnej série, preto musí pri lokalizácii zohľadniť tri veci: nadväznosť na ostatné médiá zo série *Harry Potter*, súdržnosť s už existujúcim prekladom týchto médií a pravidlá stanovené týmto fiktívnym svetom pri preklade úplne nových javov. Nemôže vybočiť z už zavedených pravidiel fiktívneho sveta, napríklad musí dodržať mená alebo reálie. Zároveň tiež jeho preklad musí byť konzistentný s predošlým prekladom – v tomto prípade by teda slovenský prekladateľ nemohol preložiť *Gryffindor* inak ako *Chrabromil*, keďže tento preklad je u nás zaužívaný ako v knihách, tak aj vo filmoch. To ale nie je vždy jednoduché pokiaľ prekladov existuje viac alebo sú v niektorých prípadoch ťažko dostupné, ako v prípade starších diel, napríklad pri slovenských prekladoch starších kníh zo série *Úžasná Plochozem* (Terry Pratchett 1983 – 2015). Ďalším problémom môže byť situácia, keď prepojené texty z jednej série do cieľového jazyka preložené neboli, a tak nie je na čo nadviazať. Vtedy by prekladateľ mal brať do úvahy, že jeho riešenia môžu ovplyvniť všetky budúce preklady a môžu sa stať smerodajnými pre zvyšok celej série.

Pokiaľ si prekladateľ narážky nevšimne alebo o nich vôbec nevie, môžu sa stratiť možno nie príliš podstatné, ale aj tak úsmevné momenty, ktoré vývojári vložili do hry práve pre fanúšikov. Takýto prípad sme zaznamenali v rámci videohier *Pokémon Diamond* (2006), *Pokémon Pearl* (2006) a v ich novej verzii *Pokémon Platinum* (2008), kde bolo v japonskom origináli niekoľko postáv pomenovaných podľa postáv z animovaných filmov *Pokémon*, no v anglickej lokalizácii dostali nové mená, ktoré ich filmovým ekvivalentom nezodpovedali. Jednou takou postavou je aj *Hitomi*, ktorú sme mohli vidieť vo filme *Pokémon: Destiny Deoxys* (2004) v anglickej verzii s menom *Rebecca*. V hrách sa však objavila ako *Jamie*, hoci v japonskej verzii má svoje filmové meno *Hitomi*, používa rovnakého pokémona ako vo filme a spomína svoju charakteristickú taktiku, v rámci ktorej používa počítač na analýzu bitiek presne ako vo filme. V prerobených verziách videohier *Pokémon Brilliant Diamond* a *Pokémon Shining Pearl* (2021) ju opäť môžeme vidieť ako *Jamie*, takže prekladatelia tak zjavne dali prednosť nadväznosti na predošlé hry, než narážke na film. Fanúšikovia si však túto nezrovnalosť všimli už po vydaní pôvodných videohier a na internetových fórach ju označili za chybu. Podobné „prehrešky“ v očiach fanúšikov môžu mať negatívny vplyv na celkovú recepciu výsledného produktu a prekladatelia by sa im mali vyhnúť.

2 Videohry a narážky na iné druhy textov

Tak ako hry môžu odkazovať na iné žánre patriace do jednej série, môžu obsahovať aj narážky na prvý pohľad náhodné a nesúvisiace (Mangiron, O'Hagan, 2013). Veľa videohier odkazuje aj na iné médiá ako filmy, seriály či knihy. Tieto odkazy sa nazývajú „easter eggs“ a ide o rôzne vtipy či zmienky, ktoré hráč musí v hernom svete starostlivo hľadať, pričom nie vždy sú očividné. Pomenovanie „easter egg“ pochádza z tradície hľadania skrytých vajčiek na Veľkú noc a neskôr preniklo aj do celej videohernej komunity vrátane slovenskej. V iných prípadoch sú však tieto odkazy viac priamočiare a dotvárajú kolorit celej hry alebo pomáhajú znalému hráčovi pochopiť podtext v deji, t. j. myšlienky, ktoré nie sú v texte videohry explicitne vyjadrené. Príklady z videohier *NieR* (2010) a *Assassin's Creed II* (2009) pochádzajú najmä z vlastných pozorovaní počas hrania spomínaných videohier a z videných filmov, príp. prečítaných kníh.

Intertextové odkazy badáme v niektorých hrách zo série *NieR* (2010 – súčasnosť). Videohra *NieR* pôvodne vyšla v Japonsku v dvoch verziách: *NieR Replicant* (2010) na PlayStation 3 a *NieR Gestalt* (2010) na Xbox 360. Verzie sa okrem názvu líšia iba v určitých detailoch postáv, no príbeh ostal nezmenený. V USA a v Európe vyšla iba verzia *NieR Gestalt* pod názvom *NieR*. V roku 2021 vyšla prerobená verzia (angl. *remake*) *Replicant* pod názvom *NieR Replicant ver.1.22474487139*. Názov *NieR Replicant* odkazuje na populárny sci-fi film *Blade Runner* (1982). *Blade Runner* vznikol ako filmová adaptácia knihy *Sníva sa androidom o elektrických ovečkách?* (1968), no pojem *replicant* bol prvýkrát použitý až vo filme. Ide o typ humanoidného androida – umelého človeka, ktorý má byť nerozoznatelný od živého človeka. Jednou z hlavných myšlienok filmu je otázka ľudskosti a toho, kedy sa umelý človek stáva človekom, resp. kde je hranica medzi človekom a umelou inteligenciou. Film zobrazuje detektíva, ktorý je divákovi predstavený ako človek, no počas filmu o tom začína pochybovať ako postava samotná, tak aj divák. Film končí neurčito a necháva na divákovi, či si myslí, že hlavná postava je človek alebo *replicant*. *NieR* sa inšpiruje nielen názvom *Replicant*, ale aj týmito myšlienkami filmu. Vo videohre *NieR* sú *replicanti* tak isto umelo vytvorené klony ľudí a vyvrcholenie videohry ukáže, že hlavná postava, ktorá bola spočiatku predstavená ako človek, je v skutočnosti *replicant* podobne, ako skoro všetky ostatné postavy v hre. Videohra sa taktiež zaoberá myšlienkou ľudskosti a existencie. Hráčovi, ktorý videl film *Blade Runner*, neunikne ani alúzia v názve, ani podobná tematika, a tak sa z intertextovej narážky v názve stáva dôležité premostenie k inej sérii, s ktorou zdieľa myšlienky a témy prítomné v deji. Pri lokalizácii videohry by teda bolo vhodné zistiť, či a ako bol do cieľového jazyka pojem *replicant* vo filme preložený a prípadne text v hre upraviť tak, aby zodpovedal zaužívanému

prekladu z filmu. V hrách založených na príbehu, tak ako aj v tomto prípade, môže spojitosť týchto dvoch sérií tiež pomôcť hráčovi utvoriť si predstavu o určitých detailoch, ktoré videohra neukáže ani nevysvetlí priamo, ale skrýva ich v podtexte.

Ďalší menej nápadný odkaz na film *Blade Runner* nájdeme v knihe, ktorá vznikla ako knižné prerozprávanie pokračovania *NieR*, *NieR: Automata* (2017). Tá vyšla v japončine a v angličtine. Zatiaľ čo videohra sama o sebe nijako priamo neodkazuje na film *Blade Runner*, kniha *NieR: Automata: Long Story Short* v japonskom internetovom obchode spoločnosti Square Enix využíva podtitul, ktorý sa dá do angličtiny preložiť ako *While Androids Dream of the Glory of Mankind, Do Machines Dream of Mankind?*. Táto očividná narážka na knihu *Sníva sa androidom o elektrických ovečkách?* (1968) však zo všetkých zahraničných obchodov v angličtine zmizla, a tak prerušila spojitosť nového dielu série *NieR* s filmom *Blade Runner*.

Menej dôležitým intertextovým odkazom je aj replika postavy *Shauna*, v hre *Assassin's Creed III* (2012), kde priamo cituje vetu „*In another moment, down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again*“ z anglického originálu knihy *Alice v krajine zázrakov* (L. Carroll, 1865). Ide tu len o úsmevnú narážku, ktorú nie je vyslovene nutné v preklade zachovať, no napríklad francúzska lokalizácia narážku zachovala a použila už existujúci preklad repliky z knihy: „*Un instant après, Alice était à la poursuite du Lapin dans le terrier, sans songer comment elle en sortirait.*“, ktorý aj sedí do kontextu v hre, keďže postava túto repliku povie pri vstupe do chrámu, z ktorého sa už možno nevráti.

Narážky na iné druhy textov knižných alebo filmových či iných diel sú časté, no veľakrát pôsobia len ako skryté vtipy na pobavenie hráčov. V niektorých prípadoch však predstavujú dôležitú časť videohry, a ak by ju prekladateľ nepreniesol aj do lokalizácie, dielo by podstatne ochudobnil.

Mnoho takýchto odkazov je však veľmi špecifických pre krajinu alebo jazykovú oblasť, kde videohra pôvodne vyšla. Môže ísť napríklad o folklórne postavy ako v prípade hry *Chocobo Racing* (1999). V pôvodnej japonskej verzii sa na pretekárskej trati *Hungry Land* hrdinovia prezlečú za folklórne postavy chlapca *Momotaró* a jeho spoločníka *Kidži* (v doslovnom preklade *Bažant*). Cieľovým publikom hry sú deti, takže túto alúziu, ktorá by bola jasná iba japonským divákom, bolo nutné lokalizovať. V Spojených štátoch videohra vyšla o niekoľko mesiacov neskôr, pričom názov *Hungry Land* sa zmenil na *Gingerbread Land* a *Momotaró* a *Kidži* sa zmenili na *Hansel* a *Gretel* (Mangiron, O'Hagan, 2013) zo známej rozprávky, ktorú v slovenčine poznáme ako *Perníková chalúpka* s hlavnými postavami Jankom a Marienkou. Vizualne sa tak vďaka perníkovej chalúpke

zachovala spojitosť s jedlom a rozprávka je natoľko známa, že alúziu pochopia nielen americkí hráči, ale aj európski. Uchovala sa tiež spojitosť s rozprávkovou tematikou, a videohra tak dodržala upriamenie pozornosti na detského diváka.

3 Intertextovosť v rámci jednej videohernej série

Veľa videohier je súčasťou väčších dlhotrvajúcich sérií, a tak nie je nezvyčajné, že na seba jednotlivé hry odkazujú. Z vlastných skúseností sme pozorovali, že v zdrojovom jazyku sa väčšinou konzistentnosť dá zachovať pravdepodobne preto, že každý diel konkrétnej videohernej série často vydáva rovnaké štúdio, takže vývojári majú k dispozícii podklady aj možnosť komunikácie s ostatnými členmi tímu. Problémy však môžu nastať pri lokalizácii, pretože na zachytenie všetkých týchto odkazov a ich správne prenesenie do výsledného produktu potrebuje byť prekladateľ oboznámený s ostatnými videohrami v sérii a ich lokalizáciou v cieľovom jazyku.

Dobрым príkladom je séria *The Elder Scrolls* (1994 – súčasnosť), kde sa odkazy na predošlé hry objavujú veľmi často formou postáv, predmetov, dialógov alebo názvov úloh. Napríklad vo videohre *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) sa vracia postava *Lucien Lechance* ako duch, no pôvodne bol nehrateľnou postavou vo videohre *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006). V hre je zmienená aj dýka *Keening*, ktorá bola využitá v hlavnej dejovej línii videohry *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002). Počas jednej úlohy zase postava zmieni kráľa menom *Lysandus*, ktorý sa objavil vo videohre *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996). Ide len o niekoľko z obrovského množstva narážok, ktoré séria *The Elder Scrolls* využíva už od druhej hry série. Žiadne z nich priamo neovplyvňujú dej či hrateľnosť videohry, no pri lokalizácii je dôležité dodržať konzistentnosť prekladu, aby intertextovosť ostala zachovaná. Hráč, ktorý videohry hral v pôvodnom znení, by si všimol nezrovnalosti v lokalizácii, a hráčovi, ktorý dané hry hrá po prvýkrát, by tieto narážky, ktoré prepletajú časovú a dejovú líniu všetkých videohier série, unikli.

4 Transkreácia ako súčasť videohernej lokalizácie

Definícia pojmu transkreácia, najmä v kontexte lokalizácie videohier, si zatiaľ vo vede nenašla určitý konsenzus, a hoci niekto ju môže považovať za synonymum prekladu ako takého, my ju považujeme nie za iný druh prekladu, ale za postup, ktorý pri preklade môže a nemusí nastať. Bernal-Merino (2013) uvádza, že pojem transkreácia priamo pripúšťa úplnú náhradu textu alebo narážok, ktoré sú okrem iného príliš kultúrne špecifické pre cieľový trh. Podľa neho sa týmito zásadnými zmenami konečný produkt úplne

približuje cieľovému publiku. Tento proces úplného kreatívneho prepísania textu tak, aby sa zachoval jeho pôvodný zámer, je pri videohernej lokalizácii častý a aj nutný jav. Nie je nezvyčajné, že videohry vytvárajú nové pojmy a v niektorých prípadoch úplne nové fiktívne jazyky. Občas však aj táto novovzniknutá terminológia odkazuje na už existujúce kultúrne javy. Vtedy je pri lokalizácii, a teda aj prípadnej transkripcii, nutné byť dostatočne kreatívny a prezieravý na to, aby v lokalizovanom produkte hráč pochopil, čo nový fiktívny pojem znamená a nebol zmätený.

Takýto prípad nutnej transkripcie sme zaznamenali vo videohre *Final Fantasy X-2* (2003), kde prekladatelia zmenili pôvodný japonský názov koncertu *Kaminari Heigen Live*, (v angličtine doslova *live concert at thunder plains*, voľne v slovenčine *koncert na hromových planinách*), na *Yunapalooza*. Kým v Japonsku sa slovo *live* bežne používa na označenie hudobného vystúpenia, či koncertu, v USA takéto pomenovanie nie je bežné. Výraz *Yunapalooza* vytvára úplne nový pojem, ktorý kombinuje známy americký hudobný festival *Lollapalooza* a meno hlavnej postavy *Yuna* (Mangiron, O'Hagan, 2013), čím prekladatelia kreatívne ponechávajú pôvodnú asociáciu s reálnym hudobným predstavením a zároveň ju spájajú so známym menom postavy zo sveta videohry, ktoré zapadá do deja.

5 Intertextovosť a kultúrne špecifiká ako súčasť videohernej mechaniky

Zatiaľ čo v mnohých videohrách fungujú odkazy a narážky skôr ako vtipné doplnky, ktoré nijako vážnejšie neovplyvnia dej a postup v hre, existujú aj videohry, ktoré od hráča priam vyžadujú, aby bol oboznámený s rôznymi literárnymi dielami či kultúrnymi faktami. Očividným žánrom týchto videohier sú náučné a logické videohry, no pre účely tohto článku uvedieme ako príklad videohernú sériu *Persona* (1996 – 2020). Všetky hry spomínané v tejto kapitole sme hrali v japončine aj v angličtine a konkrétne spomenuté príklady sme zaznamenali priamo počas hrania. Konkrétne japonské príklady sme čerpali aj z dvoch sprievodných kníh k týmto hrám, *Persona 3 Official Perfect Guide* (kolektív autorov, 2006) a *Persona 4 Official Perfect Guide* (kolektív autorov, 2008).

Persona je japonská séria, ktorá vznikla ako vedľajší produkt videohernej série *Shin Megami Tensei* (1987 – súčasnosť). V týchto videohrách sa hráč oboznamuje s postavami v stredoškolskom prostredí, postupuje dejom a bojuje pomocou bytostí zvaných *persony*. Od tretej videohry v sérii *Persona 3* sa však objavil aj nový systém skúšok v škole. Hráč v roli žiaka musí odpovedať na otázky od učiteľov a za správnu odpoveď dostane

body k parametrom svojej postavy – tie rozhodujú o tom, ako dobre môže hráč spoznať konkrétne postavy, čo mu zasa pomáha v boji alebo mení koniec príbehovej línie.

V testoch sa okrem všeobecných otázok z geografie, biológie alebo histórie objavujú aj otázky o konkrétnych dielach alebo autoroch. Vo videohre *Persona 3* (2006) prekladatelia museli zmeniť niekoľko otázok, pretože v japonskej verzii to boli otázky týkajúce sa významu anglických výrazov. Napríklad otázka „Aký idióm znamená ‚veľa šťastia!‘?“ s odpoveďou „*Break a leg*“ bola lokalizovaná ako otázka „Ako by ste do angličtiny preložili slovo ‚pan‘?“ s odpoveďou „*chlieb*“. Tu sa môže zdať, že jednoducho stačilo vymeniť použité jazyky, no prekladatelia museli tiež vymyslieť otázku rovnakého charakteru, ktorá by pre bežného hráča, ktorý pravdepodobne neovláda japončinu, bola dostatočne jednoduchá. Pri niektorých otázkach, ktoré nadväzovali na určité kultúrne prvky či osoby, sa však prekladatelia rozhodli nezamieňať ich za anglické alebo svetovo známe ekvivalenty, ale ponechať otázky cielené konkrétne na japonskú kultúru. Jednou z takýchto otázok bola „Akým spôsobom je *Murasaki Šikibu* uznávaná vo svete?“. Odpoveďou je „*Zápisom do dedičstva UNESCO*“, no bežný hráč pravdepodobne ani nevie, že *Murasaki Šikibu* bola japonská spisovateľka. Otázke v hre ale predchádza krátky príhovor učiteľa, ktorý spomenie jej literárne dielo a že je znázornená na japonskej bankovke, čo hráčovi dá aspoň nejakú predstavu o tom, že bola dôležitou spisovateľkou. Z nášho pohľadu ako hráča vďaka týmto krátkym vysvetleniam nie je vyslovene nutné tieto otázky zmeniť a nakoľko sa dej hry odohráva v Japonsku, pôsobí ich pôvodná verzia prirodzenejšie.

Prekladatelia videohry *Persona 4* (2008) pri lokalizácii poľavili ešte viac a väčšinu otázok v týchto testoch sa rozhodli ponechať úplne bez zmien a v potrebných prípadoch vymyslieť úplne nové otázky, ktoré do hry vniesli aspekt intertextovosti. Niektoré jazykové otázky ako „*Podľa ktorého vtáka sa v angličtine niekomu povie ‚zbabelec‘?*“ „*Chicken.*“, ktoré sú pre anglicky hovoriacich hráčov banálne, ostali nezmenené, ale napríklad otázku na zdvorilý japonský jazyk úplne zmenili. Namiesto nej sa rozhodli vložiť odkaz na konkrétne dielo japonského autora otázkou „*Kolko častí má Murakamiho dielo Kronika vtáčika na klúčik?*“ „*Tri.*“, čím zmenili zameranie otázky z jazyka na literatúru, no ponechali spojitosť s Japonskom a zároveň zjednodušili otázku pre bežného hráča, keďže *Murakami* je svetovo známy spisovateľ.

Ak porovnáme tieto príklady lokalizácie videohier *Persona 3* (2006) a *4* (2008) s lokalizáciou vyššie spomínanej *Final Fantasy X-2* (2003), vidíme, že lokalizácia intertextových narážok, tak ako lokalizácia celkovo, veľmi závisí od kontextu. Pomenovanie koncertu vo *Final Fantasy X-2* nefungovalo ako dôležitá časť sveta a príbehu, a teda nebolo potrebné ho ponechávať v pôvodnom znení, no dávalo prekladateľom dostatočnú

voľnosť na vytvorenie úplne nového pojmu. Naopak, v sérii *Persona* otázky mierené na japonskú kultúru dávajú zmysel v kontexte japonskej strednej školy a dotvárajú atmosféru a svet, v ktorom sa videohra odohráva. Zároveň však skúšky v sérii *Persona* tvoria dôležitú časť nielen deja, ale aj hernej mechaniky, a tak bolo potrebné nájsť rovnováhu medzi všeobecnými znalosťami o Japonsku a špecifickými požiadavkami nevhodnými pre bežných hráčov bez hlbších znalostí o Japonsku, ktoré bolo potrebné nahradiť.

6 Pridanie intertextovosti v lokalizácii

Počas lokalizácie hry môžu nastať aj prípady, keď do pôvodného textu vývojári nezačkomponujú žiadne odkazy či narážky, no prekladateľ ich tam vďaka kontextu môže doplniť, a text tak obohatiť. Jedným z príkladov je videohra *Super Mario Bros. 3* (1988). V poradí štvrtá videohra zo série *Super Mario* (1985 – súčasnosť) v japonskom origináli ponúkla hráčovi po dokončení hry iba obyčajné poďakovanie za znovunastolenie mieru vo svete, no počas lokalizácie do angličtiny využili prekladatelia možnosť na pridanie vtipnej narážky replikou „*Thank you! But our princess is in another castle!... Just kidding. Ha ha ha! Bye bye*“. Vtip odkazuje na predošlé videohry *Super Mario*, ktoré často využívali repliku, že princezná je v inom hrade (Mangiron, O'Hagan, 2013). Vďaka tomu je v anglickej lokalizácii koniec hry nielen vtipnejší, ale aj osobnejší pre fanúšikov série a kreatívnejší než generická replika o záchrane sveta. Dodáva videohre charakter, obohacuje ju o intertextovosť a upevňuje jej postavenie pokračovania série.

V omnoho väčšej miere tento jav môžeme pozorovať vo videohre *Final Fantasy XIV* (2013), ktorá je špecifická tým, že ide o žáner MMORPG, teda online hru pre veľké množstvo hráčov, ktorá má vlastnú komunitu, žargón, zvyky a etiketu (Jøn 2010). Pravidelne dostáva aktualizácie a nový obsah, čím sa neustále zväčšuje množstvo textu a dejové línie, ktoré na seba nadväzujú. Prekladateľom tak aj pribúdajú možnosti na intertextové obohatenie videohry. Ďalším jej špecifikom je, že aj napriek tomu, že ide o japonskú videohru, jej anglická verzia je vyvíjaná spolu s japonskou (ide o simultánne vydávanie obsahu, angl. *simultaenous shipment*), a lokalizačný tím sa tak aktívne podieľa na vývoji videohry. Vďaka tomu majú prekladatelia jedinečnú príležitosť ovplyvniť svet a dej videohry priamo vo vývoji a tiež kreatívne upraviť svoje jazykové verzie tak, aby zneli bohatšie a zároveň nerušili hráča vybočením z pravidiel sveta alebo nevhodnými narážkami, ktoré by drasticky menili dej alebo osobnosť postáv vo videohre. Ide tiež o videohru zo série s dlhoročnou tradíciou, ktorá vo veľkej miere odkazuje na predošlé videohry série *Final Fantasy* (1987 – súčasnosť), či už dejovo, postavami alebo miestami. Prekladatelia teda musia byť dobre oboznámení s ostatnými videohrami zo série a s ich

lokalizáciami, aby ostali súdržné. Tieto odkazy sa nachádzajú aj v japonskej verzii, no anglická verzia je sama o sebe často oveľa voľnejšia, pokiaľ ide o odkazy na populárnu kultúru, ktoré japonská verzia využíva v omnoho menšej miere. Ide hlavne o názvy úloh, vedľajších úloh, predmetov a systému FATE, ktorý predstavuje časované bitky, ktoré hráči nájdu vo videohernom svete. Tie nijako drasticky nezasahujú do hlavnej dejovej línie, ani nie sú povinné na postup v deji, a teda nepôsobia rušivo ani keď v tomto fantastickom svete odkazujú na modernú populárnu kultúru. Často odkazujú na filmy, seriály, videohry mimo série *Final Fantasy*, knihy, hudbu, no aj internetové vtipy či idiómy. Z množstva úloh uvádzame ako príklad úlohy ako *It's Always Sunny in Vylbrand*, ktorej názov odkazuje na seriál *It's Always Sunny in Philadelphia* (2005), *Grapevine of Wrath*, ktorá odkazuje na knihu *Ovocie hnevu* (1939), *An Offer We Can't Refuse* ako odkaz na známu repliku z filmu *Krstný otec* (1972) „*I'm gonna make him an offer he can't refuse.*“, či úlohu *How to Feed Your Dragon* ako odkaz na sériu *Ako si vycvičiť draka* (2003). V japonskom texte ani jedna z týchto úloh neobsahovala tieto odkazy na populárnu kultúru, prípadne obsahovali iba slovné hračky bez využitia intertextovosti, no všetky v lokalizácii sedia do kontextu a robia tak text zaujímavejším pre ľudí, ktorí narážky poznajú a pochopia. Nepôsobia ani príliš silene, pretože v množstve úloh, ktoré videohra ponúka, sú takéto názvy skôr výnimkou než pravidlom. Napríklad vedľajších úloh, ktoré využívajú popkultúrne narážky, je podľa zoznamu od fanúšikov na stránke *Gamer Escape* až 198. Občas sa takéto pridané odkazy vyskytnú aj v menách alebo dialógu postáv, napríklad pri bitke s červami jedna postava zakričí „*Tonight we dine on worm!*“, čo odkazuje na scénu z filmu *300* (2006), kde hlavná postava kričí „*Tonight we dine in hell!*“ alebo postava menom *Hearth Maul*, ktorá paroduje *Darth Maula* zo série *Star Wars* (1977).

Text videohry tak pôsobí omnoho živšie a originálnejšie, než keby bol iba priamo lokalizovaný, a zároveň tak anglická verzia videohry dostáva vlastnú identitu, ktorá nie je priamo závislá na tej japonskej.

7 Intertextovosť v slovenskom kontexte

Vyššie spomínané príklady potvrdzujú, že intertextovosť je vo videohrách často využívaným prvkom, či už zo strany vývojárov alebo prekladateľov. Čo to ale znamená v kontexte Slovenska, krajiny, kde sa lokalizuje minimálne množstvo videohier a veda o videohernej lokalizácii je v úplných začiatkoch (Koscelníková, 2019), a kde prekladatelia nemajú dostatok materiálov, o ktoré by sa mohli oprieť?

Narážky na historické a folklórne postavy alebo na filmy a seriály by profesionálny prekladateľ mal zvládnuť bez ochudobnenia textu. Či už transkreáciou, pomocou už existujúceho prekladu, alebo napr. vymyslením úplne novej nárážky v inej časti videohry. Videli sme však, že videohry veľmi často odkazujú na iné videohry, prípadne na videohry z vlastnej série, a tam nastáva problém. Pre extrémne nízky počet videohier, ktoré sa na Slovensku oficiálne lokalizujú (Koscelníková, 2019), nemá prekladateľ dostatok pomocných materiálov a musí sa spoliehať na vlastné znalosti alebo časovo náročné vyhľadávanie na internete. V krajnom prípade by sa mohol inšpirovať fanúšikovskými prekladmi, ktoré na neoficiálnom slovenskom trhu dominujú (Koscelníková, 2019), no tie môžu obsahovať chyby alebo doslovné preklady, ktorých by sa mal oficiálny preklad vyvarovať, pretože by výsledný produkt nepôsobil profesionálne.

V prípade, že prekladateľ intertextovú nárážku vymyslí úplne novú, pretože na Slovensku nebola odkazovaná videohra preložená, vytvorí precedens lokalizácie aj do budúcnosti. Napríklad videohra *Super Lucky's Tale* (2017) v jednej replike odkazuje na sériu *Super Mario* replikou „*This clover is in another castle*“, ktorá opäť odkazuje na známu vetu „*The princess is in another castle*“. Ani jedna videohra zo série *Super Mario* však nikdy nebola oficiálne lokalizovaná do slovenčiny, a teda na túto repliku neexistuje žiadny zaužívaný ekvivalent. Tu má opäť prekladateľ na výber: buď vytvorí vlastnú lokalizáciu a potenciálne tak nepriamo ovplyvniť budúci preklad replík v inej hernej sérii, alebo použiť neoficiálnu lokalizáciu od fanúšikov. V oficiálnej slovenskej lokalizácii hry je replika lokalizovaná ako „*Štvorlístok, ktorý hľadáš, je v inom hrade...*“.

Ďalším problémom by mohli byť nárážky, ktoré prekladateľ nepozná, pretože spomínané dielo na Slovensku nikdy nevyšlo a nemusel o ňom ani počuť. Tu si môže pomôcť napríklad fanúšikovskými fórami a stránkami ako *Fandom*, kde hráči často zbierajú a vytvárajú zoznamy všetkých nárážok či už na iné diela alebo nárážky týkajúce sa kultúry. To je ale často možné iba pri známych videohrách s veľkou fanúšikovskou základňou a nie pri menších, menej známych hrách od nezávislých vývojárov.

Rovnako na Slovensku neexistuje ani dostatok akademických zdrojov, príručiek či učebníc (slovenská prvá a zatiaľ jediná učebnica sa lokalizáciou videohier zaoberá skôr len okrajovo, pozri Kabát, 2022), ktorými by si prekladateľ mohol pomôcť, hoci v zahraničí sa výskumu videohernej lokalizácie venuje dostatok vedcov, napr. Bernal-Merino, O'Haganová, či Mangironová.

V prípade, ak by aj slovenský prekladateľ dostal možnosť lokalizovať videohru do slovenčiny, bude mať práve pre nedostatok vierohodných materiálov v podobe už lokalizovaných videohier alebo akademických textov sťažené podmienky oproti svojim

zahraničným kolegom. Mohlo by sa tak stať, že mu aj v príspevku spomínané javy ujdú alebo ich nevedome preloží neadekvátne.

Záver

Na príkladoch môžeme pozorovať, že intertextovosť vo videohrách môže byť naozaj rôznorodá. Zhrnuli sme niekoľko jej druhov, tak isto ako aj druhy kultúrnych špecifik a ich riešenia, no ide o veľmi malú vzorku v porovnaní s ich celkovým množstvom vo videohrách všeobecne. Pozorovali sme narážky na iné druhy textov, ktoré môžu, no nemusia byť kultúrne špecifické a taktiež narážky v rámci jednej série a ich možné problémy a riešenia. V tejto problematike považujeme transkreáciu za dôležitý postup pri videohernej lokalizácii. Zároveň sme načrtli, aká dôležitá môže byť, pokiaľ ovplyvňuje aj postup v hre. Transkreácia samotná si však pre svoju nejasnú definíciu stále vyžaduje ďalší výskum a diskusiu, v čom vidíme potenciál práve v kontexte videohernej lokalizácie.

Prekladateľské postupy a riešenia počas lokalizácie veľmi závisia od kontextu, neexistuje jedno univerzálne správne riešenie na každý problém, no na príkladoch v rámci našej výskumnej vzorky vidíme, že šikovný tím prekladateľov nielen dokáže nájsť dobré riešenie na rozličné situácie, ale dokáže text o intertextovosť aj obohatiť, ak má na to príležitosť. Prínosné by bolo pozorovať tieto a iné riešenia aj v iných jazykových kombináciách a porovnať ich.

Slovensko je v tejto problematike a v problematike videohernej lokalizácie celkovo pozadu oproti mnohým ostatným krajinám. Slovenskí prekladatelia majú preto aj v prípade intertextovosti nevýhodu, s ktorou sa zvládnu vysporiadať iba ak sa tu postupne rozšíri tradícia videohernej lokalizácie v teórii aj v praxi, a budú tak mať dostatok podkladov a znalostí potrebných na svoju prácu.

Bibliografia

- Bernal-Merino, Miguel Ágnel. 2013. The Localisation of Video Games. PhD dissertation. London: Imperial College London.
- Famitsu editorial department. 2006. Persona 3 Official Perfect Guide. Enterbrain.
- Famitsu editorial department. 2008. Persona 4 Official Perfect Guide. Enterbrain.
- Final Fantasy XIV Localization Team Interview! <https://na.finalfantasy.com/topics/265>. Cit. 11. 12. 2022.
- Fórum hry Final Fantasy XIV. <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/219094-Various-english-titles..?p=2804270&viewfull=1#post2804270>. Cit. 11. 12. 2022.
- Jøn, A. Asbjørn. 2010. The Development of MMORPG Culture and The Guild. In: Australian Folklore: 25(1), s. 97 – 112.

- Bodišová, Katarína. 2022. Intertextovosť a kultúrne špecifiká pri lokalizácii videohier. In: L10N Journal. 1(2): s. 29 – 41.
- Kabát, Marián. 2019. Pár poznámok k špecifikám lokalizácie. In: Prekladateľské listy 8. Bratislava: Univerzita Komenského, s. 21 – 34.
- Kabát, Marián. 2022. Všeobecná štylistická príručka pre lokalizáciu softvérových produktov. Bratislava: Stimul.
- Koscelníková, Mária. 2019. Súčasný stav lokalizácie videohier na Slovensku. In: Acta Universitatis Carolinae Philologica: 4(1), s. 131 – 142.
- Mangiron, Carme. 2006. Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator. In: Perspectives: 14(4), s. 306 – 323.
- McCarthy, David and Curran, Ste and Byron, Simon. 2005. The Complete Guide to Game Development, Art, and Design. Lewes: ILEX Press.
- O'Hagan, Minako and Mangiron, Carme. 2013. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Taro, Yoko a Nagashima, Emi. 2017. <https://store.jp.square-enix.com/item/9784757554368.html>. Cit. 11. 12. 2022.
- Zoznam úloh s pop kultúrnymi narážkami v hre Final Fantasy XIV na stránke Gamer Escape – FFXIV. https://ffxiv.gamerescape.com/wiki/Guide:Pop_Culture_References. Cit. 11. 12. 2022.

Gameografia

- Assassin's Creed III. 2012. Francúzsko: Ubisoft.
- Chocobo Racing. 1999. Japonsko: Square.
- Final Fantasy X-2. 2003. Japonsko: Square Enix.
- Final Fantasy XIV. 2013. Japonsko: Square Enix.
- NieR: Automata. 2017. Japonsko: Square Enix.
- NieR Gestalt. 2010. Japonsko: Square Enix.
- NieR Replicant. 2010. Japonsko: Square Enix.
- NieR Replicant ver.1.22474487139. 2021. Japonsko: Square Enix.
- Persona 3. 2006. Japonsko: Atlus.
- Persona 4. 2008. Japonsko: Atlus.
- Pokémon Brilliant Diamond. 2021. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Diamond. 2006. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Pearl. 2006. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Platinum. 2008. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Shining Pearl. 2021. Japonsko: Nintendo.
- Super Lucky's Tale. 2017. USA: Microsoft Studios.
- Super Mario Bros 3. 1988. Japonsko: Nintendo.
- The Elder Scrolls II: Daggerfall. 1996. USA: Bethesda Softworks.
- The Elder Scrolls III: Morrowind. 2002. USA: Bethesda Softworks.
- The Elder Scrolls IV: Oblivion. 2006. USA: Bethesda Softworks.
- The Elder Scrolls V: Skyrim. 2011. USA: Bethesda Softworks.

Lokalizácia a preklad webovej lokality *Habitica*

The Localization and Translation of *Habitica*

Nikol Daňová

Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

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 žánr 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 preniesie 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 prijmu, 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 zvieratom, od ktorého po jeho porazení získa vajíčka alebo liahoxíry. V nasledujúcej tabuľke uvádzame rozdelenie reťazcov a niekoľko špecifik – názov výpravy, boj s nahnevaným zvieratom, 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... cool down.	Na Svieže jazero padol neprirodzený chlad, hoci na najjužnejšom konci Habitici bol horúci letný deň. Pobrežie začalo zamrzáť pod silným ladovým vetrom. Ladové 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... schladiť.
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?”	Lad 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><p>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. </p></p> <p><h3>Vice Part 1: </h3></p> <p><p>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!</p></p>	<p><p>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.</p></p> <p><h3>Nerest', 1. časť: </h3></p> <p><p>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.</p></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 dvojité 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.	Habiticanov 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 Habiticiania 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.

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 skrátený 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 vydavatelja? 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 vydavatelja majú s komunitnými lokalizátormi aj podpísané zmluvy, o tom viem z Česka. Nemôžeme teda tvrdiť, že na to tí vydavatelja šliapu, ale boli aj prípady, keď sa firma ozvala proti amaterskej 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 vydavatelja 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.

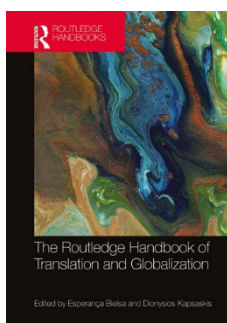
Autori práce sa s respondentom stotožňujú, pokiaľ ide o záver rozhovoru – súhlasili sme s tým, že na Slovensku je situácia s lokalizáciami videohier smutná a ponuka aj dopyt primalá. Zároveň sme sa zhodli, že riešením tejto situácie môže byť práve šírenie povedomia o existencii dobrých slovenských komunitných 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.

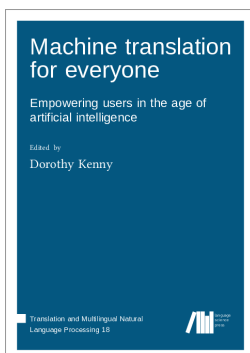
Závěrečná premenná

Druhé číslo časopisu *L10N Journal* prináša podnetné príspevky z oblasti lokalizácie, no okrem nich má aj ambíciu pravidelne informovať o aktuálnych publikáciách z oblasti lokalizácie či prác s interdisciplinárnym presahom, ktoré si zaslúžia mimoriadnu pozornosť. V Závěrečnej premennej bude patriť priestor heslovitým zmienkam o vybraných publikáciách alebo krátkym recenziám.



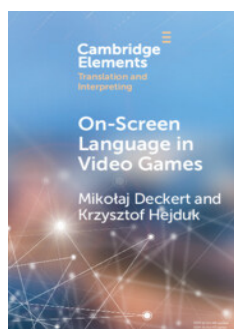
Z najnovších všeobecne koncipovaných publikácií o preklade a lokalizácii dávame do pozornosti *The Routledge Handbook of Translation and Globalization* (2020) s kapitolou *Localization*, ktorej autorom je Miguel A. Jiménez-Crespo. Kapitola poukazuje na prepojenosť lokalizácie s globalizáciou, dáva lokalizáciu do súvislostí a rozoberá jej vnímanie v rámci procesu GILT, internacionalizácie, glokalizácie či spätnej lokalizácie.

<http://doi.org/10.4324/9781003121848-31>



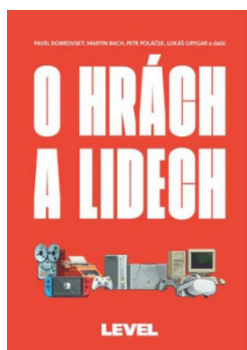
Cennou publikáciou z oblasti strojového prekladu je aj zborník *Machine translation for everyone: Empowering users in the age of artificial intelligence* (2022), ktorú zostavila Dorothy Kenny. Autori v deviatich príspevkoch rozoberajú strojový preklad v porovnaní s humánnym prekladom, etiku strojového prekladu či význam strojového prekladu pri učení sa jazyka.

<https://langsci-press.org/catalog/book/342>



Zo sveta videohier vyšla publikácia *On-screen language in video games* (2022) autorov Mikołaja Deckerta a Krzysztofa Hejduka. Autori v deviatich kapitolách nazerajú na „jazyk na obrazovke“ prítomný vo videohrách, jeho rôzne uchopenie hráčmi na príklade vybraných videohier, ako aj na výzvy, ktoré pre lokalizáciu predstavuje.

<https://doi.org/10.1017/9781009042321>



Závěrečnú premennú uzatvára publikácia *O hrách a lidech* (2022) od kolektívu autorov prinášajúca rozhovory redaktorov herného časopisu Level s 37 hernými vývojármi z celého sveta. Publikácia je súhrnnou sondou do sveta herného vývoja, pričom zbierka rozhovorov ponúka ucelený prehľad myslenia o tvorbe videohier.

<https://www.xzone.sk/kniha-level-o-hrach-a-lidech>

