

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

Kvalita českého překladu Warcraftu III

bakalářská práce

Autor: Darianna Potůčková
Studijní program: Filologie
Studijní obor: Jazyková a literární kultura
Vedoucí práce: PhDr. Jana Bílková, Ph.D.
Oponent práce: PhDr. Lukáš Zábranský, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor:	Darianna Potůčková
Studium:	P18P0006
Studijní program:	B7310 Filologie
Studijní obor:	Jazyková a literární kultura
Název bakalářské práce:	Kvalita českého překladu Warcraftu III
Název bakalářské práce AJ:	The Quality of Czech Translation of Warcraft III

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se bude zabývat problematikou překladu her Warcraft III: Reign of Chaos a Warcraft III: The Frozen Throne. Zaměří se zejména na přesnost a možnosti vylepšení překladu cut scén a dále na obecnou problematiku překladu herního prostředí. V rámci práce bude vypracován praktický projekt - příprava a realizace překladatelského workshopu.

KRIJTOVÁ, Olga a TER HARMSEL HAVLÍKOVÁ, Veronika. Pozvání k překladatelské praxi: kapitoly o překládání beletrie. 2., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Apostrof, 2013. ISBN 978-80-87561-28-7. ŠTÍCHA, František. O věrnosti překladu. Praha: Academia, 2019. ISBN 978-80-200-2944-7. WICHA, Lukáš. Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny. Praha, 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta filozofická. METZEN, Chris, BURNS, Matt a BROOKS, Robert. World of WarCraft: Kronika 3. Praha: Fantom Print, Crew, 2018. ISBN 978-80-7594-011-7.

Garantující pracoviště:	Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	PhDr. Jana Bílková, Ph.D.
Oponent:	PhDr. Lukáš Zábranský, Ph.D.
Datum zadání závěrečné práce:	21.11.2019

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci Kvalita českého překladu Warcraftu III vypracovala pod vedením vedoucí práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne 26. 5. 2021

POTŮČKOVÁ, Darianna. *Kvalita českého překladu Warcraftu III*. Hradec Králové, 2021. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta, Katedra českého jazyka a literatury. Vedoucí práce Jana Bílková.

Abstrakt

Hlavním tématem této bakalářské práce je problematika překladu videoher jakožto média vyžadujícího specifický přístup. Protože procesy překladu a lokalizace her jakožto specifických děl mohou být velmi náročné, první část práce popisuje důvody této specifčnosti. Následující, hlavní část se věnuje strategické hře v reálném čase (RTS) *Warcraft III: Reign of Chaos*, a zaměřuje se především na její český překlad – a to primárně z hlediska kvality, přesnosti a vhodnosti jednotlivých dialogů odehrávajících se v rámci herních cinematiců a cut-scén. Poslední část popisuje realizaci mnou pořádaného online překladatelského workshopu zaměřeného na překlad fantasy literatury. S cílem poukázat na rozmanitost jazykových prostředků využívaných rozdílně profesionálními a amatérskými překladateli jsou kromě ukázkových textů z české i anglické verze knihy *Arthas: Zrod krále lichů* uvedeny i překladové texty jednotlivých účastníků tohoto workshopu.

Abstract

The main topic of this bachelor thesis concerns the problematic of translation of video games which, as a specific medium, require a substantially different approach. The processes of translation and localization often prove difficult so the first part of the thesis analyzes several reasons for the specificity mentioned above. The following, major part of this thesis focuses on the RTS game *Warcraft III: Reign of Chaos*, putting a special focus on the quality, accuracy and appropriateness of the Czech translation of the game. This constitutes mostly translations of the in-game cinematics and cutscenes. The final part concludes with a description of the realization of my own online workshop focused on the translation of fantasy literature with the inclusion of the original and the translated samples from the book *Arthas: Rise of the Lich King*. Additionally, the texts translated by the participants are also provided to showcase the variety of language expressions used in the official and amateur translations.

Klíčová slova: překlad, lokalizace, videohra, Warcraft, Blizzard

Key words: translation, localization, video game, Warcraft, Blizzard

Obsah

1 Úvod	6
2 Teoretická část	7
2.1 Pojem hra	7
2.2 Překlad her	8
2.3 Warcraft	11
2.4 Warcraft III	12
2.4.1 Dabing	12
2.4.2 Struktura	13
2.4.3 Příběh	14
3 Praktická část – Překlad	15
3.1 Vlastní jména	15
3.2 Popkulturní odkazy	16
3.3 Změny v překladu	18
3.3.1 Čas	18
3.3.2 Frázová slovesa	21
3.3.3 Idiomy	24
3.3.4 Větné členění	27
3.3.5 Skloňování	30
3.3.6 Oslovování	31
3.3.7 Jednotlivé výrazy	33
3.3.8 Přidané a odebrané věty	36
3.3.9 Vlastní jména a názvy	38
4 Projektová část – Překladačský workshop	40
4.1 Online setkání	40
4.2 Živé setkání	42
5 Závěr	43
6 Seznam použitých zdrojů	44
7 Obrazové přílohy	47
8 Textové přílohy – výstupy z workshopu	50
8.1 Původní text – Arthas: Rise of the Lich King (Chapter 15)	50
8.2 Oficiální překlad J. Netoličky – Arthas: Zrod krále lichů (Kapitola 15)	51
8.3 Překlad účastníka D – Arthas: Vzestup krále lichů	52
8.4 Překlad účastníka K – Artas: Povstání krále lichů	53
8.5 Překlad účastníka M – Arthas: Vzestup Krále lichů	54
8.6 Překlad účastníka O – Arthas: Zrod krále lichů	55
8.7 Překlad účastníka S – Arthas: Vzestup krále lichů	56
8.8 Překlad účastníka T – Arthas: Vzestup krále Lichů	57

1 Úvod

Ve stále se zrychlujícím a internacionalizujícím světě 21. století vyvstává otázka, zda je nutné věnovat své úsilí překladům a lokalizacím uměleckých děl do národních jazyků, zda je vůbec lidé využívají. Objevují se hlasy, zda by nestačilo používat jeden univerzální jazyk, pravděpodobně angličtinu, případně národní jazyky využívat pouze v rámci národní tvorby.¹ Tato otázka zároveň souvisí s velikostí trhů, pro které by překlady měly být pořizovány, a je smutným faktem, že čeština bývá velmi často opomíjená. Nejen v oblasti videoher, na které se tato práce zaměřuje primárně, dochází k tomu, že tvůrci mají mnohdy oprávněný pocit, že finance vynaložené na překlad by se jim nemusely vrátit.

Tato práce se věnuje problematice překladu her jako takových, respektive se zabývá důvody, proč jde o velmi specifickou oblast. Zejména se však zaměřuje na český překlad hry *Warcraft III: Reign of Chaos*. Tato hra – a její následný datadisk *Warcraft III: The Frozen Throne* – byla původně vydána v roce 2002, respektive 2003. Oba díly byly zcela převedeny do češtiny – kromě českých titulků obsahovaly i český dabing. V roce 2020 došlo k vydání remasterované verze *Warcraft III: Reforged*. Tato verze i přes hlasité požadavky fanoušků nemá českou lokalizaci, což je fanoušky vnímáno velmi negativně. K výrazné oblíbenosti původních her totiž přispěla právě čeština – kvalita české lokalizace je obvykle považována za velmi vysokou. Při bližším pohledu je však možné zjistit, že v určitých částech se jednotlivé přeložené citáty a scény výrazně odchyľují od předlohy. Právě na tyto části se zaměřuje tato práce, jejímž cílem je prozkoumat míru a důvody případné nepřesnosti překladu a navrhnout lepší řešení takovýchto případů.

Součástí práce je zároveň výstup z online realizovaného překladatelského workshopu, na kterém si zájemci na díle *World of Warcraft – Arthas: Zrod krále lichů* mohli vyzkoušet překladatelské postupy a porovnat svůj výsledný překlad s oficiálním překladem Jana Netoličky, profesionálního překladatele specializujícího se na Warcraft.

¹ Toto tvrzení bývá oblíbeným argumentem zastánců takového postoje: „Ve Švédsku nemají v televizi dabing, pouze titulky, takže se tam všichni naučí anglicky bez problémů.“ (Viz např. Štefěček, 2019)

2 Teoretická část

2.1 Pojem hra

Před zaměřením se na oblast překládání her je vhodné si napřed vymežit samotný pojem hra – aby nedocházelo například k záměně s deskovými hrami, jejichž překlad funguje odlišně. Při bližším rozboru zjistíme, že zastřešujícím pojmem pro počítačové, konzolové, mobilní, online a případně další druhy her (například hry pro přenosné herní konzole do ruky a hry pro virtuální realitu) je zejména v anglickém prostředí pojem *videohra*.

lemma	počet výskytů (COCA) ²	počet výskytů (iWeb) ³	počet výskytů (ČNK, syn v8)	
<i>video game</i>	5 194	109 027	<i>videohra</i>	7 443
<i>videogame</i>	554	11 272		
<i>computer game</i>	494	7 549	<i>počítačová hra</i>	26 212
<i>pc game</i>	107	6 531		

Dle uvedené tabulky⁴ je evidentní, že v anglickém světě je výraz *videohra* (*video game*, příp. *videogame*) nepoměrně rozšířenější než výraz *počítačová hra*; v českém prostředí je tomu opačně. Nový akademický slovník cizích slov uvádí definici videohry takto: „počítačová hra hraná na speciálním přídavném zařízení připojeném k televiznímu monitoru: *interaktivní v.*“ (Kraus, 2005, s. 852). Jak jsem již uvedla výše, v anglickém prostředí je obvykle pojem *videohra* nadřazeným pojmem pro všechny hry, které se hrají elektronicky.

Pro zjednodušení proto v této práci budu, stejně jako většina autorů prací, které se tímto tématem zabývají, pro označení počítačových i konzolových her používat pouze výraz *hra*.

² Coca je Corpus of Contemporary American English, tedy Korpus současné americké angličtiny.

³ iWeb je korpus webových stránek.

⁴ Data aktuální k 1. prosinci 2020.

2.2 Překlad her

Překlad her je velmi specifickou a náročnou disciplínou. Úsilí překladatele her se často vyrovnává úsilí překladatele poezie či divadelních her,⁵ spojuje v sobě totiž téměř všechna specifika překládání jiných než herních děl. Uvádím zde krátký výčet problémů, se kterými se herní překladatel může potýkat; jednotlivé položky z tohoto výčtu jsou hlouběji rozebírány na následujících stránkách. Některými z problémů plynoucích ze specifického postavení herních děl jsou například:

- nedostatek odborné literatury věnující se překladu her;
- nutnost přeložit velké množství textu za velmi krátkou dobu;
- občasná nutnost překládat dílo, které ještě není zcela dokončeno;
- snaha respektovat zažitá termíny s ohledem na celkovou srozumitelnost herních textů a zároveň s ohledem na hráčský požitek;
- snaha do překládaného jazyka převést mimojazykové jevy (tedy nejrůznější odkazy z mimoherního světa, například mýty, reálie či popkulturní odkazy);
- technické obtíže (jako pevně daná velikost tlačítek či jiných herních objektů);
- a další.⁶

Chce-li člověk zabývající se o hry a jejich překlad získat více informací z této oblasti a případně získat odbornou – doložitelnou – kvalifikaci, jeho možnosti jsou velmi omezené. Primární literatura (tj. taková, která se věnuje především překladům her) v českém jazyce prakticky neexistuje.⁷ Dokonce i ve sbornících věnujících se nejrůznějším druhům překladu je hrám je obvykle věnována maximálně jedna nebo dvě kapitoly. Samozřejmě existují určité principy platné bez ohledu na formu díla, ale ty obvykle nedokážou překladatele připravit na specifika týkající se překladu her. Taktéž se získáním kvalifikace na vysoké škole je to složité: na Ústavu translatologie Filozofické fakulty Univerzity Karlovy není v době psaní této práce nabízen byt seminář zaměřený primárně na hry; na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity jsou pak dostupné pouze předměty zabývající se překladem softwaru či překladem v internetovém prostředí. Pravděpodobně nejjistější cestou k hernímu překladatelství je

⁵ Tato díla totiž obvykle bývají považována za komplikovanější než například romány či filmové titulky. Překladatel poezie se obvykle snaží zachovat nejen jednotlivé výrazy, ale především prozodické jevy. U divadelních her pak existuje vyšší riziko nesprávného pochopení situace a výrazů z ní vyplývajících – více například v rozhovoru s překladatelkou Barborou Schnelle (Pavlova, 2019). Při překladu beletrie nebo titulků se takovéto problémy obvykle neobjevují.

⁶ Mnohé z těchto problémů zmiňuje i překladatel Filip Ženíšek. (Plecháček, 2020)

⁷ Mnozí autoři zejména odborných kvalifikačních prací tak obvykle využívají především cizojazyčné zdroje, případně internetové články a rozhovory.

tak vystudovat překladatelství jako takové, případně jiný obor zaměřený na jazyk.⁸ Někteří z nadšenců vydávajících češtiny neoficiálně tak volí cestu, kdy se překladu věnují ve volném čase. Takovéto překlady však mohou mít velmi kolísavou kvalitu, neboť jejich autorům mnohdy chybí odborné znalosti a zkušenosti.

V této souvislosti je vhodné dodat, že je nutné rozlišovat profesionální překlady a překlady fanouškovské. Fanouškovské překlady, tedy dobrovolnické, komunitní, na kterých se často podílí více lidí které jsou obvykle financovány pouze dobrovolnými příspěvky, mají určitou výhodu. Ta spočívá v tom, že texty nemusí procházet schválením oficiálního vydavatele her (hráči tak nemusí čekat na případné vydání záplaty), což umožňuje jejich velmi rychlé opravy. Zároveň se ale autoři těchto překladů mohou potýkat například se strachem z případného uplatňování autorských práv nebo s nejrůznějšími technickými problémy. Při nesprávném postupu implementace jazykového souboru se může stát, že se hra na určitém místě „zasekne“, protože autor soubor špatně pojmenoval nebo umístil na nesprávné místo ve složce s herními soubory. Takovéto problémy profesionální překladatel obvykle řešit nemusí, potýká se ale s jinými. Amatérské překlady totiž na rozdíl od oficiálních mohou být vydávány pouze pro hry zcela dokončené.

Překlad her je jednou z mála oblastí, kdy překladatelova práce nekončí tím, že své dílo odevzdá vydavateli – často je nucen své překlady redigovat. Velmi často totiž nemá přístup ke konečné podobě hry; texty k překladu dostává nehotové, nenavazující, a musí vyvinout velké úsilí, aby promluvy postav byly co nejvíce univerzální – v opačném případě pak nemusí herní situace a dialogy dávat smysl a je nutné je opravit. Dalším z důvodů je vydávání záplat,⁹ které mohou měnit výslednou podobu hry. V případě „velké“ hry není neobvyklé, že množství textu, které hra obsahuje, by vydalo na několik knižních románů.¹⁰ Překladatel je často kvůli tlaku

⁸ Například jeden z nejznámějších českých videoherních překladatelů F. Ženíšek vystudoval anglistiku. (Plecháček, 2020)

⁹ Z anglického *patch*, tj. záplata, v herním prostředí soubor nebo soubory opravující problematické části softwaru, respektive hry. Hra se obvykle skládá z několika větších spustitelných souborů a velké části menších, které definují například grafickou či hudební podobu hry, v tomto případě se jedná o textové soubory s titulky – podobně jako fungují titulky ve filmech na DVD. V rámci patche jsou do složky hry staženy soubory nahrazující ty původní, problematické.

¹⁰ „Největší myslím byl asi Skyrim, ten měl přes milion slov i s datadisky, což je zhruba 3500 normostran.“ (Plecháček – cit. Ženíšek, 2020)

vydavatele na to, aby dílo vyšlo co nejdříve, nucen zpracovat velké množství textů v termínu téměř „šibeničním“.¹¹

Překladatel by měl nejen respektovat zažité termíny, aniž by narušoval jednotu a kontinuitu prostředí,¹² zároveň je nucen reflektovat i jiné skutečnosti odrážející se v jazyce. K redigování překladu tak obvykle dochází zejména v případě otevřených nelineárních her na hrdiny.¹³ V těch je běžné, že si hráč může vybrat pohlaví své postavy – a překladatel proto musí dialogy napsat tak, aby promluvy postav reflektovaly zvolené pohlaví. To nezřídka vede k zajímavým opisům – v případě nedostatečné péče autora českého překladu může být výsledný text nepřirozený, kostrbatý. Někteří hráči pak mohou upřednostňovat hry, ve kterých je pohlaví postavy jasně dané.

V kontinuálně vyvíjeném módu pro tahovou strategii Civilizace IV – A New Dawn zdrojový kód hry neumožňuje respektovat specifika jednotlivých jazyků, v případě češtiny se jedná například o skloňování. Komunita vytvářející překlady se tak musí potýkat například s otázkami, jak vyřešit odpočet zbývajících tahů: anglické *remains: 1 turn/2 turns/3 turns* se pak v nejlepším případě zobrazí ve hře jako *zbývá: 1 kolo/2 kol/3 kol*. Ještě složitější je překládání adjektiv. Anglické *Russian Tribe/Kingdom/State/ Republic/Empire* se tak vzhledem k tomu, že do kódu není možné zadávat pevné řetězce textu, v případě přepnutí hry do češtiny zobrazí jako *Ruský kmen/království/stát/republika/říše*. Samotné hraní tím není omezeno, hráčský prožitek mírně ano. Frustrace z toho, že tento problém nelze uspokojivě vyřešit, je pravděpodobně jedním z důvodů, proč se práce na českém překladu, které se již dříve věnoval malý tým čítající maximálně pět lidí, téměř zastavila.

Jiná situace ovšem nastává v případě her lineárních, kdy hráč prochází předem určeným příběhem s pevně danými hrdiny a ostatními postavami. Takovéto hry jsou obvykle na překlad jednodušší, ale i u těch může překladatel narazit na nejrůznější problémy. Tak je tomu i v případě Warcraftu III.

¹¹ To může nastat i při vydávání knih – pokud se nakladateli nedostává času, může zadat práci na jedné knize více lidem, jako se stalo například při překladu životopisu Stevea Jobse. Výsledná kvalita tohoto překladu nebyla příliš vysoká – za vše hovoří například výraz iCloud překládaný od půlky knihy jako iOblak. Tento překlad si právem vysloužil nominaci na Anticenu Skřípec. (Kadlecová, 2015) Takovéto jednání nakladatele ovšem není příliš běžné – nebo by alespoň v zavedených a respektovaných nakladatelstvích nemělo být: často totiž nakladatelství není v časové tísní, jako spíše finanční.

¹² Ke kvalitě a věrnosti překladu viz například Štícha, 2019.

¹³ *Otevřený svět* umožňuje hráči se libovolně pohybovat po mapě (v rámci technických možností a na základě předchozího postupu), *nelinearita* hra pak hráči dává svobodu pohybovat se libovolně (kde chce, kam chce a kdy chce), plnit úkoly dle vlastního výběru – a často i způsob jejich plnění. V rámci této hry se vžívá do nejrůznějších postav – hrdinů. Pro tento formát je typické velké množství úkolů a s nimi souvisejících dialogů s nehráčskými postavami.

2.3 Warcraft

Historie Warcraftu se začala psát v roce 1994, kdy americká společnost *Blizzard Entertainment* vydala strategickou hru *Warcraft: Orcs & Humans*. O rok později vyšel *Warcraft II: Tides of Darkness* následovaný datadiskem *Warcraft II: Beyond the Dark Portal*. V roce 2002 a 2003 vyšel *Warcraft III: Reign of Chaos* a *Warcraft III: The Frozen Throne*. V roce 2020 došlo k vydání remasterované¹⁴ verze těchto her, *Warcraft: Reforged*. Všechny tyto tituly jsou lineární¹⁵ strategie v reálném čase.¹⁶

V roce 2004 vyšla hra, která se zásadně odlišila od předchozích strategií, MMORPG¹⁷ *World of Warcraft*, která se dočkala několika datadisků a velkého množství reklamních předmětů (figurek, plyšových hrdinů, oblečení, apod.), ovšem překladu do češtiny už nikoliv.¹⁸ Přestože se společnost *Blizzard Entertainment* nikdy nevyjádřila, proč se rozhodla postupovat takto, pravděpodobným důvodem byla přílišná časová i finanční náročnost takového projektu – český herní trh je v porovnání s jinými (například polským či španělským) příliš malý.

Z Warcraftu vychází online karetní sběratelská hra *Hearthstone*; jeho hrdinové se objevují v hře *Heroes of the Storm*. V letech 2006 – 2013 vycházela sběratelská karetní hra *WoW: Trading Card Game*, v roce 2016 se univerzum dočkalo filmu *Warcraft: První střet*, který je volnou adaptací prvního Warcraftu z roku 1994. Kontinuálně od roku 2000 vycházejí knihy, povídky, komiksy a deskové s příběhy warcraftích hrdinů. Nejvýznamnějším počinem z hlediska literatury jsou tři díly *Kronik*, které shrnují děj ostatních novel a her, a *Kuchařka* obsahující recepty především z *World of Warcraftu*.

Českého překladu se dočkaly pouze některé z knih, výše zmíněný film a hra *Warcraft III*. Tyto warcraftí hry byly jedněmi z prvních průkopníků oficiálních českých překladů u nás – a i přes následný nárůst podílu her obsahujících češtinu (více např.

¹⁴ Remaster je vytvoření nové podoby díla pomocí nejruznějších oprav a vylepšení původního díla.

¹⁵ *Lineární* znamená, že hra má předem daný postup; někdy je rozdělena na jednotlivé mise, v nichž jsou určené jednotlivé úkoly, které hráč musí postupně splnit, obvykle se nemůže vracet na již navštívená místa či se vracet k předchozím úkolům (ale může znovu hrát jednotlivé mise).

¹⁶ *RTS* (real-time strategy, strategie v reálném čase): hráč se vžívá do rolí jednotlivých hrdinů, které ovládá, a musí volit svůj postup tak, aby dosáhl předem určeného cíle.

¹⁷ *MMORPG* (massively multiplayer online role-playing game; online hra na hrdiny pro velké množství hráčů): hráči se vžívají do rolí nejruznějších fiktivních charakterů, které se snaží vylepšovat, typické je velké množství hráčů (až desítky tisíc připojených v jednu chvíli).

¹⁸ Snažím převést *WoW* do češtiny se věnují nadšenci z webu *3server.cz*, kteří spravují vlastní herní server.* Do češtiny překládají především texty úkolů. Věnují se však 2. datadisku z roku 2008, v současné době je na oficiálních serverech datadisk již 8. Kvalita těchto dobrovolnických překladů značně kolísá.

* Server je v podstatě počítač nebo soustava počítačů, na kterém kromě samotné hry běží speciální programy umožňující připojení ostatním lidem – a tím společné hraní.

Wicha, 2013) zůstává Warcraft III v jistém smyslu stále unikátní. O oblíbenosti této hry pak svědčí i to, že některé z citátů jsou nejen českou hráčskou komunitou používány v mnohých situacích i po téměř 20 letech od jejího vydání.¹⁹

2.4 Warcraft III

Jak již bylo zmíněno, *Warcraft III: Reign of Chaos* (v následujícím textu si dovolím používat zažitou zkratku *RoCh*) formoval základy překládání Warcraftu. Z této hry tak vycházejí i překlady současných knih – byť v některých případech s mírnými úpravami. Jak uvádí například Jan Netolička, vrchní překladatel děl ze světa Warcraftu, v překládaných knihách raději používá například název *noční elfové* namísto původního *temní elfové*.²⁰ Tyto výrazy od něj následně přebírají i další překladatelé děl z tohoto světa, za všechny např. překladatelé *Kronik* Tomáš Kratochvíl a Zuzana „Bellatrix“ Komprdová.

Na českém překladu pracovala firma Cenega Czech, ve své době největší česká distributorská společnost. Jak její zástupci uvádějí v rozhovoru pro tiscali.cz, Warcraft překládali ve spolupráci s ostatními překladatelskými týmy i vývojáři v irském Dublinu. Nežřídka docházelo k tomu, že autoři hry změnili část hry takzvaně „za pochodu“ a překladatelský tým se musel okamžitě přizpůsobit. (Doskočil, 2002) Mít možnost spolupráce s ostatními týmy přímo na místě je nespornou výhodou – jak v rozhovoru pro Reflex uvádí Filip Ženíšek, nemožnost otestovat překlad přímo ve vyvíjené hře vede k nutnosti dodělávat a opravovat překlad v rámci záplat. (Bartkovský, Vagner, 2020) To se naštěstí Ceneze vyhnulo.

2.4.1 Dabing

Pro dabing se Ceneze povedlo získat známé české herce a dabéry, například Jana Šťastného (vypravěč), Evu Spoustovou (ženské jednotky) či Martina Stránského (princ Arthas), jehož promluva *Mrazivý smutek hladoví!* v internetovém prostředí prakticky zlidověla. Je však nutné uvést, že čeští tvůrci neměli přístup k nadabovanému originálu. To vede k tomu, že hlasy jednotlivých postav příliš neodpovídají originálu – například

¹⁹ Velmi výrazně se to ukázalo například v souvislosti s pandemií Covid-19 – viz přílohy č. 1 a 2.

²⁰ „Night elves (ve Warcraftu 3 jako „temní“, jejich pojmenování má ale odkazovat na život nočních tvorů, temní nijak nejsou, proto se od původního překladu v knihách ustoupilo)“ (Metzen, 2017, str. 208)

z hlediska intonace, důrazu, rychlosti mluvy či samotné hloubky hlasu.²¹ Je možné říct, že čeští daběři (především M. Stránský v roli Arthase) více prožívají děj, hlasy většiny anglických postav jsou místy až ploché, a to i ve velmi dynamických scénách.

Kvůli tomu, že tvůrci neměli přístup k originálnímu dabingu, však dochází nejen k pouhému nesouladu hlasů – a to ke špatné výslovnosti. Uther, v angličtině ['ü-thər], je v české verzi oslovován jako [ater], Bronzebeard (doslova *Bronzovous*) ['bränzbird] jako [brüzberd] a Mal'Ganis ['malgänis] jako [melganis].²² V zásadě je možné říct, že většina (až na Bronzebearda) takovychto výslovností obvykle splňuje pravidla anglické výslovnosti, tvůrci originálního – a částečně i českého – dabingu se však rozhodli tato pravidla nedodržovat. V následujících kapitolách bude dokázáno, že to nejsou jediné chyby, které český Warcraft obsahuje.

2.4.2 Struktura

Warcraft III: RoCh je fantasy hra. Není zde nouze o démony, nejrůznější druhy nemrtvých, mágy se schopností teleportace či změny podoby, nejrůznější humanoidní stvoření a další. Vyskytují se zde nejrůznější magické předměty,²³ hráčem ovládané postavy si mohou doplňovat zdraví a energii pomocí lektvarů či svítek. I přes tyto záležitosti typické pro fantasy svět a absolutně se odlišující od reálného světa je však v zásadě snadné se ve i příběhu hře zorientovat – hra náročnost a úkoly dává postupně, a také proto, že se děj odehrává v uzavřeném prostředí.²⁴

RoCh se dělí na jednotlivé příběhové kampaně za jednotlivé rasy (lidi, nemrtví, orkové, temní elfové). Hráč prochází misemi v jasně daném pořadí, přičemž v rámci misí ovládá jednak běžné jednotky, ale především hrdiny. Ti mají vylepšené schopnosti a možnost sbírat a využívat věci usnadňující další postup. Pokud je v misi více než jeden hrdina, hráč mezi nimi může přepínat a využívat tak jejich schopnosti (protože každý hrdina má jiné). Tito hrdinové jsou obvykle nositeli hlavních dějových linií.

²¹ Například postava Thralla, který má v anglické verzi velmi hluboký hlas Chrise Metzera, v češtině mluví obvykle mírným, vyšším hlasem Zdeňka Hesse; postava kněžky Tyrande, která má jemnější hlas Tiffany Hayes, v češtině mluví téměř hrubě hlasem Nadi Vicenové; Uther je v české verzi smířlivější, zatímco v angličtině má hrubší a nesouhlasnější hlas Michaela McConnohie; a tak dále. Zdroj: příspěvek uživatele KOMZA. *Warcraft III: Vláda chaosu / Warcraft III: Reign of Chaos*. Dabingforum.cz [online]. 7. 9. 2009 [cit. 22. 5. 2020]. Dostupné z: <https://dabingforum.cz/viewtopic.php?f=47&t=3750>

²² Výslovnosti přejaty ze slovníku Merriam-Webster.

²³ Pomocí takovychto magických předmětů lze například výrazně oslabit či přímo omráčit své nepřátele, zvýšit sílu vlastních jednotek nebo se teleportovat z odlehlého místa zpátky do základny.

²⁴ *Uzavřený svět* má jasně dané hranice, ve kterých se hráč může pohybovat, ale nemá svobodu jít na všechna místa, která vidí kolem sebe (fungují jako kulisy), případně na mapě (například kvůli neviditelným hranicím nebo fyzickým zábranám v podobě jednotlivých herních objektů).

Jednotlivé kampaně obvykle odděluje velmi krátký film, tzv. cinematic.²⁵ Mise v rámci těchto kampaní jsou pak vzájemně odděleny delšími scénkami, tzv. cut-scénami.²⁶ Ty se nezdá objevují i přímo v rámci mise, obvykle uvádějí novou postavu nebo uvozují velký dějový zvrat. Právě tyto filmové části hry kvůli velkému množství rozhovorů mezi postavami obvykle z hlediska překladu obsahují nejvíce chyb.

Hra je zároveň naprogramovaná tak, aby hráč mohl nechat jednotlivé jednotky či hrdiny delší čas i nic nedělat (neprovádět s nimi žádné akce) – a pokud na ně pak začne klikat, začnou mít občas velmi podivné, znepokojující či vtipné citáty (glosy).²⁷ Za všechny lze jmenovat například citáty lidských sedláků *Zase práce? Tak já teda jdu* nebo *Pomóc, pomóc, jsem utlačovanej!* Také některé z hráčem neovládaných potvor²⁸ mohou mít své vlastní citáty. Některé z těchto citátů jsou uvedeny v další části práce.

2.4.3 Příběh

Základní dějová linie, kterou uvádím níže, je v zásadě jednoduchá, ovšem dějové linie jednotlivých postav jsou komplexní a vzájemně se prolínají. V následujících kapitolách budou popisovány některé z jednotlivých situací.

Plamenná legie zaútočí na planetu Azeroth s využitím nemrtvé Pohromy. Orkové vedení náčelníkem Thrallem se snaží uprchnout před Pohromou z Východních království do Kalimdoru. Pohromu se snaží odvrátit i lidé z Východních království v čele s princem Arthasem Menethilem, který se ale nakonec vlivem okolností přidává k Pohromě. Legie je odražena, když se proti ní spojí dlouhodobě vzájemně znepřátelené rasy: noční elfové (původní obyvatelé Kalimdoru), lidé (vedení Jainou Proudmoore) a orkové. Arthasův příběh je dále rozvíjen v datadisku *The Frozen Throne*.

Anglická i česká verze příběhu *Reign of Chaos* byla v podobě sestříhaných filmových scén nahrána na server pro sdílení videosouborů YouTube. Tato videa, která by po jistých úpravách mohla fungovat jako skutečné filmy, jsou dlouhá 150 minut. Při důkladnějším zkoumání je možné si všimnout, že česká a anglická verze se mnohdy výrazně liší – a právě rozdíly mezi původní a přeloženou verzí se zabývá tato práce.

²⁵ V originále *cinematic cut-scene*. V rámci herní komunity používáno jako zpodstatnělé přídavné jméno.

²⁶ *Cut-scene* je krátké video vytvořené pomocí enginu (nástrojů a grafické stránky) samotné hry.

²⁷ V originále *quotes*. V herní komunitě je obvykle používanější výraz *hlášky*.

²⁸ Potvora, z anglického *mob*, znamená počítačem ovládané stvoření, se kterým hráč může interagovat, a to různým způsobem v závislosti na typu hry. Nejčastěji jsou tak označovány nepřátelská stvoření, která hráč musí porazit, aby z nich získal zkušenosti nebo kořist. Tento výraz v českém prostředí zatím nemá ustálený překlad, v hráčském prostředí se používá buď v originále, nebo se užívá právě výrazu *potvora*.

3 Praktická část – Překlad

Tým Cenegy se rozhodl některé výrazy nepřekládat a nechat v angličtině. Jedná se především o některá vlastní či místní jména, případně názvy jednotek či tvorů češtině prakticky neznámých. Přestože nepřekládat vlastní jména je v překladatelské praxi relativně běžným postupem, domnívám se, že je to škoda, byť je takový přístup z hlediska vydavatele pochopitelný. Zejména jména jednotlivých postav, případně míst, pak ale ztrácejí svou poetičnost a částečně i význam. Hráč, který neumí anglicky, se tak může cítit ochuzen. Nesmíme také zapomenout na názvy jednotlivých magických předmětů. Této oblasti se věnuji v následujících kapitolách.

Je ale nutné si uvědomit, že záměrem této práce není (a nemůže být) postihnout úplně všechny chyby, které se v české verzi objevují – už proto, že se mnohé z nich opakují (respektive důvody, které za těmito chybami stojí, jsou stále stejné).

3.1 Vlastní jména

Problém s překladem vlastních jmen řeší téměř každý překladatel, přičemž se zároveň musí přizpůsobit požadavkům vydavatelství. Kde by byl například věhlas *Harryho Pottera*, kdyby se český vydavatel nakonec rozhodl pro jméno *Jindra Hrnčíř*, jak bylo údajně původně v plánu?²⁹ A fungovaly by v rámci světa *Harryho Pottera* některé, primárně filmové scény, kdyby se bratři Medkové rozhodli přeložit i pseudolatinská zaklínadla?³⁰ Na druhou stranu čtenáři hrozí určité zklamání, když si uvědomí, že *Caput draconis* jakožto heslo do prostor Nebelvírské koleje zkrátka znamená *dračí hlava*. A naopak, měli by čtenáři tolik v oblibě slavný *Discworld* a jeho postavy *Cut-Me-Own-Throat Dibbler* či *Rincewind*, kdyby se Janu Kantůrkovi, vrchnímu překladateli tohoto univerza, nepodařilo vymyslet tak chytlavý název a jména jako *Zeměplocha*, *Kolik Aťšepicnu* či *Mrakoplaš*?

²⁹ Jak již několikrát v nejrůznějších rozhovorech zmínil Vladimír Medek, jeden z dvorních překladatelů *Harryho Pottera*. (např. Zavřelová, 17. 1. 2021)

³⁰ J. K. Rowlingová v původním anglickém textu používá – z jazykového hlediska – dva typy zaklínadel. Ta, která jsou v angličtině, byla přeložena do češtiny (například *Stupefy!* podle cambridgeského výkladového slovníku „to make someone unable to think clearly; to surprise or shock someone very much“; tedy *znemožnit někomu myslet jasně; někoho velmi výrazně překvapit nebo šokovat*; překládané odpovídajícím způsobem jako „Mdloby na tebe/vás!“), zaklínadla vytvořená z latiny/pseudolatiny zůstávají v této původní podobě (například mučící kletba *Crucio!* z latinského *crucio* = týrat, mučit; nebo *Accio!* z latinského *volat*, přivolávat).

Autoři českého překladu Warcraftu se nakonec rozhodli pro jinou cestu, než kterou se částečně³¹ vydali překladatelé Harryho Pottera: nepřekládat obvykle ani jména mluvící, tedy taková, která sama o sobě nesou význam. Warcraft III – a především jeho následník, World of Warcraft – je totiž takových jmen doslova plný. Z této praxe pak vychází i překladatelé jednotlivých warcraftích knih, a jména jsou zde vysvětlována pomocí poznámek pod čarou. V jednotlivých herních misích se tak potkáme například s Furionem Stormrage, Tyrande Whisperwind, Gromem Hellscreamem nebo Sylvanas Windrunner.³² Jedna z hlavních postav, vůdce orků, se například jmenuje Thrall – v doslovném významu otrok. Thrall totiž sloužil jako skutečný otrok pro muže, který jej našel a následně takto pojmenoval.

Dalším příkladem by mohl být paladin³³ Uther Lightbringer, v původním jazyce Uther the Lightbringer – tedy Ten, který přináší Světlo.³⁴ Tento přídomek byl v české verzi použit zkrátka jako to, co bychom v češtině nazvali příjmením.

3.2 Popkulturní odkazy

Warcraft (a především pak jeho následovník World of Warcraft) je plný citátů, odkazů na nejrůznější mytologie³⁵ a také popkulturních odkazů – ať už se jedná o jména jednotlivých postav,³⁶ o to, co nejrůznější postavy říkají, názvy jednotlivých úkolů či předmětů a podobně. Právě popkulturní odkazy byly pravděpodobně na překlad nejnáročnější – to, co jako zdroj pobavení funguje v amerických či anglofonních zemích, nemusí nutně fungovat jinde.³⁷ Problematice překladu a lokalizace³⁸ mimojazykových kulturních odkazů se věnuje například Jan Pedersen, který zároveň popisuje možná řešení (srov. Pedersen, 2005). Tvůrci české lokalizace využili zejména přímý překlad, generalizaci a substituci, s většími i menšími úspěchy.

³¹ Některá jména byla přeložena: Luna Lovegood (Lenka Láskorádová); Albus Dumbledore (Brumbál).

³² Volné překlady: Bouřný hněv, Šeptající vítr, Pekelný pokřik a Běžící s větrem.

³³ *Paladin* je člen řádů svatých rytířů, který se kromě *Světla* spoléhá i na svou vlastní sílu.

³⁴ *Světlo* je spolu se *Stínem* jedna z hlavních sil, které ve světě Warcraftu působí.

³⁵ Blizzard občas čelí výtkám, že si neumí vytvořit zcela vlastní svět a že vykrádá mytologii, která se odráží především v pojmenování důležitých herních charakterů. Například paladin Uther je odkazem na krále Uthera Pendragona, otce legendárního Artuše; v chladných severských zemích Northrendu pak nalezneme například Thorima a Lokena – spojení se severskými bohy Thorem a Lokim je zřejmé. Takovýchto odkazů je v celém Warcraftu nespočet.

³⁶ Ve World of Warcraft se objevuje například postava Haris Pilton, v průběhu hraní se hráč může setkat také s postavou archeologa Harrisona Jonese – odkaz na Harrisona Forda a jeho Indiana Jonese; nebo s postavou detektiva jménem Horatio Laine – odkaz na detektiva Horatia Caine z Kriminálky Miami.

³⁷ Fenoménem v amerických zemích jsou například Boy scouts (v ČR sdružení skautů) – v popkulturních dílech velmi často zobrazovaní jako skupina, jejíž hlavní činností je podomní prodej sušenek.

³⁸ Lokalizace je přizpůsobení textu z hlediska překladu, ale především z hlediska prostředí.

Jedním z problémů, se kterým jsem se při psaní této práce musela potýkat, je to, že na rozdíl od anglické verze, která je velmi dobře zdokumentovaná (všechny dialogy a citáty je možné bez problémů najít na internetu),³⁹ jejich české mutace žádný takovýto souhrn nemají. Z toho vyplývají dvě věci: jednak to, že český hráč řadu takových vtipů nemusí ani pochopit, a jednak to, že porovnávání těchto odlišných verzí může být velmi obtížné. Zároveň je nutné vzít v potaz, že tyto popkulturní a další odkazy jsou spíše předmětem lokalizace než samotného překladu jako takového, proto jim zde je věnován jen malý prostor.

Příkladem, který skvěle funguje i v českém prostředí, jsou například citáty *far seerů*:⁴⁰ *I see dead people* (Vidím mrtvé lidi); *ghúlů*: *Me eat dead people* (Jím mrtvé lidi) či *nekromancerů*: *I see undead people* (Vidím nemrtvé lidi). Kód *iseedeadpeople* také může být použit, pokud chce hráč objevit celou mapu, aniž by předtím musel jednotlivá místa procházet „po svých“. Tyto průpovídky odkazují na kultovní film *Šestý smysl* a v tomto směru není autorům překladu téměř co vytknout.

Zároveň zde ale nalezneme věci zkrátka ztracené v překladu: když například *pavoukovec*⁴¹ glosuje, že *prý ve hrách od Blizzardu nejsou brouci!* Výraz *bug* znamená brouk, ale zároveň se používá jako výraz pro chybu v programu. *Blizzard* měl v době vydání této hry tak dobrou pověst, že se tvrdilo, že jeho hry *bugy* téměř neobsahují. Také *Přestaň klepat na můj hnědý zadek* *Druida Drápu*⁴² nedává příliš smysl, pokud si hráč nenajde originální verzi: *Quit clicking on my bear (bare) ass*. Jde tedy o výzvu, aby hráč přestal klikat na jeho holý/nahý zadek, avšak tento homofon je do češtiny nepřenosný. Do stejné skupiny patří například i výzva *elfí lučištnice*: *Prostřel mi srdce a budu svedena*, v originále: *Shot through the heart, and I'm to blame*, což je odkaz na jednu z písní kapely *Bon Jovi* (*to be to blame* znamená *být na vině*).

Je však nutné uznat, že některé citáty nejrůznějších postav jsou velmi povedené: *Vítejte v Peříčku*; *Moji tygři dřív sloužili v cirkusu Humberto*; *Čestmíre, já letím!* nebo *Druid Drápu a jeho Medvědi nevědí, že turisté nemají zbraně*. *Druid Drápu* má ještě jeden citát, který pobaví bez ohledu na jazyk a dobu: *Nedal by sis gumové človičky?*

³⁹ Primárním webem zaměřenými nejen na *Warcraft III* jako takový, ale na celé univerzum, je *Wowpedia* (<https://wowpedia.fandom.com>), v nedávné době spojená s *WoWWiki*.

⁴⁰ *Far seer* je starý ork se šamanistickými silami, který „vidí daleko“ (do budoucnosti).

⁴¹ Příslušník inteligentní rasy *arachnoidů*.

⁴² *Druid Drápu*, *Druid of the Claw*, je kožoměnc – může změnit svou elfskou podobu na medvědí.

3.3 Změny v překladu

Cílem této kapitoly je popsat zejména dialogy (nikoliv jednotlivé citáty) odehrávající se v cut-scénách a cinematicích, při kterých dochází k odklonu od původní verze, a popsat důvody, které k těmto odchylkám vedly. Tyto jevy jsou různě závažné a různým způsobem mohou ovlivňovat následný hráčský požitek. Tato část práce sloužila jako podnět k diskuzi o věrnosti překladu uskutečněné v rámci projektové části.

Kapitola jsou rozděleny podle toho, který jev popisují, seřazeny jsou obvykle podle závažnosti odchylky od původní verze (jeden nesprávně přeložený výraz je méně závažný než špatně použitý čas). Mnohé ukázky bylo možné zařadit do vícero kapitol (obsahují více problematických jevů), obvykle to je u takových ukázek uvedeno. Ukázky jsou obvykle krátké a jejich kontext je obvykle vysvětlen mimo samotné dialogy. Pro to, aby bylo možné upozornit na chybu, totiž obvykle není potřeba znát celé dialogy jednotlivých postav. Kontext je vysvětlován i proto, že nesprávné překlady se objevují napříč celou hrou – není tedy možné popisovat kompletní příběh každé jednotlivé postavy. Přesto jsem se v rámci jednotlivých kapitol snažila zachovat časovou posloupnost. Dialogy v jednotlivých odstavcích na sebe nenavazují a je nutno je takto brát – každý odstavec v jednotlivé kapitole odkazuje na jinou kapitolu v ději hry. (Více o problematice časové následnosti je v následující kapitole.)

Jedním z jevů objevujících se v průběhu celé hry je nesjednocené psaní velkých písmen – především u víceslovných pojmenování. *Plamenná legie* (*The Burning Legion*) je tak v titulcích označována jako *Plamenná legie*, *Plamenná Legie* nebo *plamenná legie*; *Strom světa* (*The World Tree*) je v titulcích uváděn i jako *strom světa*.

3.3.1 Čas

Na některých místech jednotlivých cut-scén dochází k výrazným odklonům od původní verze – mnohdy až do takové míry, že postavy říkají naprostý opak. Protože se jedná o narativní scény, je důležité řádně ustanovit pojetí času a konsekvenci dějů. Na mnoha místech tak špatný překlad může ustanovovat nesprávný řád událostí.

Různorodý charakter chyb v překladu způsobující obtížnosti při zařazování úryvků do jednotlivých kapitol je možné dokázat na jednom z prvních úryvků ze začátku hry. Prorok se snaží varovat lidského krále Terenase, který s vyslanci

ostatních zemí řeší vzrůstající konflikt. Je králem i vyslanci odmítnut, po následujícím rozhovoru odchází.

Terenas: Our lands are beset by conflict, but **it shall be we** who decide how best to protect our people. Not you! **Now begone!**

Terenas: Naše země skutečně trápí válka, ale **měli bychom to být my**, kdo rozhodne, jak nejlépe chránit náš lid! Ne ty! **Ted' mluv!**

Prophet: **I failed humanity** once before, and I will not do so again.

Prorok: **Už jednou jsem se v lidech zklamal**, a nehodlám to udělat znovu.

Prophet: If you cannot take this cup, then I shall find another who will.

Prorok: Jestliže ty moji pomoc nepřijmeš, pak budu muset vyhledat někoho jiného, kdo ano.

První podstatnou změnou je změna *shall* na *měli bychom*. *Shall* znamená, že něco *bude uděláno*, nikoliv že *by to mělo být uděláno*.⁴³ Tedy *Budeme to my, kdo rozhodne!* Výrazně změněná je výzva *Now begone!* Znamená to volně *Ted' zmiz!* Prorokovi rozhodně nikdo neříkal, aby mluvil, naopak se celé shromáždění snažilo o to, aby mlčel, a i přestože se pokusil mluvit, zabránili mu v tom. Výzva *Ted' mluv!* tedy absolutně nedává smysl. Poslední zarážející vyjádření je *I failed humanity*. Prorokovo jednání již jednou vedlo k událostem, které lidskému pokolení způsobily velké nepříjemnosti. Nezklamal se tedy v lidech, sám je zklamal. Lepším překladem by tedy dle mého názoru bylo něco jako *Již jednou jsem lidstvo zklamal*.

Jaina se setkává s Utherem ve „vyčištěném“ Stratholmu. Uther se snaží dozvědět se, jaký je Arthasův další plán.

Jaina: Northrend. He's gone to Northrend to hunt Mal'Ganis.

Jaina: Northrend... šel do Northrendu, chce zničit Mal'Ganise.

Uther: **Damn that boy! I've got to inform King Terenas.** Don't be too hard on yourself, girl. You had nothing to do with this... slaughter.

Uther: **S tím chlapcem jsou jen potíže! Králi Terenasovi jsem to už řekl.** Nesmíš být na sebe tak tvrdá, děvče. Ty za tahle... jatka nemůžeš.

Uther říká, že musí informovat krále Terenase, ne že to již udělal. Pomineme-li významovou stránku věci (jak by mu mohl cokoliv říct, když nevěděl, co se děje?), z gramatického hlediska je *have got to* dalším z frázových sloves, která znamená *muset*. Také takto přeložené *Damn that boy!* je velký eufemismus – Uther říká spíše *K čertu/ k sakru s tím klukem!* Výraz *šel* by pak bylo vhodnější nahradit výrazem *odjel*.

⁴³ Podobně je tomu v písni *We shall overcome – Jednou budem dál*. Nezpívá se tam *měli bychom být dál*.

Arthasovi se povedlo oživit nekromancera Kel'Thuzada. Ten mu osvětluje celkové souvislosti, kdo je teď jejich pán a jaký je jeho plán.

Arthas: So, you're not upset about me killing you that one time? Arthas: Takže ty se na mě nehněváš za to, že jsem tě poprvé zabil?

Kel'Thuzad: Don't be foolish. The Lich King told me how our encounter **would end**. Kel'Thuzad: Nebud' bláhový. Král lichů mi řekl, jak **by** naše setkání **mohlo skončit**.

Arthas: The Lich King knew that I **would kill** you? Arthas: Král lichů věděl, že bych tě **mohl zabít**?

Kel'Thuzad tvrdí, že král lichů věděl, jak to s Arthasem dopadne. Výraz *would* znamená nejenom *by*, ale je to také minulý čas od slovesa *will* (označujícího budoucí čas). V nepřímé řeči v minulém čase pro děje označující budoucí čas totiž nelze použít výraz *will*, ale musí se použít právě výraz *would*. Tedy Kel'Thuzad měl správně říct *Král lichů mi řekl, jak naše setkání skončí*, a Arthas měl odpovědět *Král lichů věděl, že tě zabiju*? Rozhovor následně pokračuje.

Kel'Thuzad: Yes. In time, you will find that our entire history has been shaped by the coming conflict. **Now come**, we have much work to do. Kel'Thuzad: Tak. Časem zjistíš, že celé dějiny se utvářely podle blížícího se střetnutí. **Ted' je tady**. A my máme ještě spoustu práce.

Tato část by mohla patřit i do kapitoly věnující se frázovým slovesům – zároveň se ale jedná o pokračování předchozího rozhovoru. Čeští tvůrci se pravděpodobně domnívali, že výraz *come* patří k předchozí větě o nadcházejícím konfliktu, Kel'Thuzad však pobízí Arthase, aby se dal do práce (*come* je infinitivní tvar, ale také rozkaz).

Přichází invaze démonů a Furion vysvětluje Jaině předchozí události – a proč je tak důležité, aby Strom světa přežil.

Furion: Ten thousand years **ago** we night elves defeated the Burning Legion. Though the rest of the world was shattered, we were left free to live out our immortal lives in peace, bound to the World Tree. Furion: **Po** deset tisíc let temní elfové vzdorovali Plamenné Legii. Přestože zbytek světa se zmítal v neklidu, my jsme svobodně prožívali své nesmrtelné životy v míru. Se stromem světa.

Elfové Legii nevzdorovali *po* deset tisíc let, ale *před* deseti tisíci lety. Jejich nesmrtelné životy jsou závislé na Stromu. Český překlad této složité promluvy se velmi odchyluje od originálu. Furion totiž říká *Před deseti tisíci lety jsme my, noční elfové*,

porazili Plamennou legii. Přestože se zbytek světa zmítal v neklidu, my jsme mohli dál žít své nesmrtelné životy, svázané se Stromem světa, v míru.

Orkové, lidé a elfové se sjednotili, aby zastavili invazi démonů. Bitva se odehrává na území elfů, kteří původně byli vůči lidem a orkům, plenícím jejich území, velmi nepřátelští. Po setkání s prorokem se však vše vyjasnilo. Hráč tak hraje postupně za jednotlivé rasy, přičemž se po splnění posledního úkolu přehraje tato scéna.

Tyrande: The outlanders **held him back as long as they could. Were you successful in planning the summit's defense?** Tyrande: Cizáci ho **budou držet** tak dlouho, jak **budou moci. Máš** už naplánovanou obranu vrcholku?

Furion: Yes. Now our victory is assured. Furion: Ano! A teď je naše vítězství nezpochybnitelné!

Tyrande s Furionem mluví o tom, že lidé a orkové se pokoušeli démony v čele s lordem Archimondem co nejvíce zdržet, aby Furion mohl připravit svou past, ale už padli – tudíž k tomu už *došlo*, nikoliv *dojde*. Také výraz *assured* přeložené jako *nezpochybnitelné* je diskutabilní – k vítězství totiž ještě nedošlo. Furion si je sice *jistý*, že k němu *dojde*, domnívám se ale, že takový výraz je možné použít pouze u událostí, které se již odehrály.

3.3.2 Frázová slovesa

Jedním z nejvíce problematických jevů v rámci celé hry byl překlad frázových sloves – tedy takových, která ve spojení s jinými slovními druhy, obvykle částicemi, získávají jiný význam (podobně, jako to v češtině funguje s předponami). Tato slovesa jsou v angličtině velmi běžná a je nutné na to při překládání myslet.

Arthasovi se povedlo získat runový meč Mrazivý smutek, jehož prostřednictvím démoni (v čele s Tichondriem) ovládají toho, kdo jej nese. Arthas se snaží plnit pokyny a dostane úkol – získat ostatky nekromancera Kel'Thuzada. Arthas tento úkol splní.

Tichondrius: It took you long enough. These remains are badly decomposed. They will never survive the trip to Quel'Thalas. Tichondrius: Trvalo ti to dost dlouho. Ostatky jsou ve značném stupni rozkladu. V takovém stavu by cestu do Quel'Thalasu nevydržely.

Arthas: **Then what must be done?** Arthas: **Takže co je třeba udělat?**

Tichondrius: You must steal a very special Tichondrius: Musíš z pevnosti paladinů

urn from the paladins' keeping. Place the necromancer's remains within it, and he will be well protected for the journey. sebrat velice zvláštní urnu a umístit do ní nekromancerovy ostatky tak, aby byly po cestě dobře chráněny.

V angličtině je trpný rod používanější častěji než v češtině. Některé věty, které se snaží trpný rod takto využít, však pak nemusí českému hráči znít přirozeně. Arthas měl jednoduše říct *Takže co mám udělat?* Drobnou chybou je také to, jak má Arthas naložit s urnou – Tichondrius mu totiž říká, že tím, že ostatky budou v urně, budou dobře chráněny před cestou – není tedy třeba žádného speciálního uložení.

Arthasovým následujícím úkolem je dostat se na území vysokých elfů, kde se nachází Sluneční studna. Jenom její magické síly jsou schopny oživit nekromancera.

Tichondrius: You've done well... so far. But the true test still lies before you. Tichondrius: Zatím sis vedl dobře, ale skutečná zkouška tě teprve čeká.

Arthas: **I was wondering when you'd show up.** Arthas: **Divil bych se, kdybys mi odhalil jaká.**

Tichondrius: I am here to ensure that you do your job, little human. **Not do it for you.** Tichondrius: Jsem tu, abych si pojistil, že splníš svůj úkol, mrzký člověče – **ne že se budeš starat o sebe.**

Arthas: I will reach the Sunwell on my own, dreadlord. Arthas: Ke Sluneční studni se dostanu sám, pane děsu.

Tichondrius: Be warned. It is a pool of mystical energy from which the elves draw their immortal powers. **They will not give it up easily.** Tichondrius: Dej si pozor – je to zdroj mystické energie, ze které elfové čerpají sílu pro svoji nesmrtelnost. **Určitě ti ji nevydají lehce.**

Arthas: Do you think that he suspects that you've been aiding me, necromancer? Arthas: Myslíš, že tuší, že jsi mi pomáhal, nekromancere?

Kel'Thuzad: I'm sure he suspects quite a bit. It is his nature to assume the worst. **Now steel yourself.** The hour of my rebirth draws near. Kel'Thuzad: Jsem si jist, že tuší... a to dost. Mají to ve své přirozenosti, předpokládat to nejhorší. **A teď... seber všechnu odvahu.** Hodina mého znovuzrození se přiblížila.

Wonder znamená především *říkat si, přemýšlet*, nejenom *divit se*. A *show up* sice může být *odhalit něco*, ale ve spojení s *someone would to* znamená *ukázat se*. Arthas tedy říká *Říkal jsem si, kdy se ukážeš*. Podobně *give it up* znamená *vzdát to*, nikoliv *vydat to*. Navíc studnu nelze vydat – není to něco, co by šlo jen tak lehce zvednout. *Steel yourself* přeložené jako *seber všechnu odvahu* je spíše přenesené – znamená to totiž *připravit se k vykonání něčeho obtížného a nepříjemného*. Kel'Thuzad

by tak mohl mladému princovi říct *A ted' se seber*, případně *A ted' se připrav*. A poslední částí – *Not do it for you* – se Tichondrius snaží říct, že nehodlá dělat práci za Arthase, má se jenom ujistit, že ji Arthas sám zvládne. Tedy *Ne dělat ho (ten úkol) místo tebe*.

Grom, jeden z orků, který se vzepřel Thrallových rozkazům a dobrovolně (již podruhé)⁴⁴ se nechal podmanit démony, se s jedním z nich utkal. Umírá.

Grom: Thrall... The blood haze has lifted. Grom: Thralle! Krvavý opar se zvedl.
The demon's fire has **burnt out** in my veins. V mých žilách **se rozhořel** oheň démonů...

Grom: I have... freed myself. Grom: A já – sám sebe – osvobodil...

Thrall: No, old friend. You've freed us all. Thrall: Ne, starý příteli. Osvobodil jsi nás všechny.

Grom se napil démoní krve, neboť získal dojem, že jenom tak je možné získat zpátky svou sílu a zuřivost. Tato zuřivost jej ale ovládla. Thrallovi a Jaině se naštěstí pomocí silného magického předmětu povedlo jej osvobodit od vlivu démonů. *Burn out* znamená *vyhasnout*, tedy přesný opak. Grom mohl říct něco jako *Démonický oheň v mých žilách už dohořel*.

Tyrande chce osvobodit Illidana – lovce démonů, z jeho věčného vězení, do kterého se dostal kvůli svým skutkům již před deseti tisíci lety. Za tyto skutky byl odsouzen svým vlastním lidem; Tyrande si myslí, že jeho schopnosti jsou to jediné, co je teď, když démoni opět přicházejí, může zachránit.

Illidan: Because **I once cared for you**, Illidan: Protože **jsem se o tebe** kdysi
Tyrande, I will hunt down the demons. But I **postaral**, Tyrande, budu chytat démony... ale
I will never owe our people anything! nikdy nezůstanu našemu lidu nic dlužen!

Prorok vysvětluje těm, které shromáždil, aby jim dal návod na záchranu světa, co se s ním stalo a proč jej to tolik zajímá.

Prophet: For my sins, I was murdered by those **who I cared for most**. Prorok: Za své hříchy jsem byl zavražděn těmi, **o které jsem nejvíc pečoval**...

⁴⁴ Celý příběh toho, jak se orkové poprvé dostali do vlivu démonů a tím byli zasaženi zklárou (corruption), je složitý. Thrall měl však Gromovi jeho skutek velmi za zlý, neboť jím rasa orků byla zasažena navěky.

V obou předchozích ukázkách lze identifikovat základní nepochopení frázového slovesa *care for*. To totiž znamená sice jednak *pečovat, starat se o někoho*, ale v tomto kontextu to bylo použito ve významu *záležet (někomu na někom), mít někoho rád, cítit k někomu lásku*. Tedy Illidan by měl říct spíše *Protože mi na tobě kdysi záleželo*, prorok by pak mohl říct *těmi, na kterých mi nejvíce záleželo*.

3.3.3 Idiomy

Dalším jevem jsou idiomatická vyjádření, tedy fráze, které nelze překládat doslovně, neboť jejich skutečný význam je jiný.⁴⁵ V některých případech může být velmi obtížné odlišit, zda je tato fráze idiom, nebo frázové sloveso.

Služebníci Pohromy otrávilí bedny s obilím – každý, kdo sní chleba upečený z tohoto obilí, se promění v nemrtvého. Arthas se svým velitelem, paladinem Utherem Lightbringerem, dorazí k městu Stratholme. Mezi nimi proběhne následující debata.

Arthas: Glad you could make it, Uther.

Arthas: Jsem rád, žeš to zvládl, Uthere.

Uther: Watch your tone with me, boy. You may be the prince, **but I'm still your superior as a paladin.**

Uther: Dávej si pozor na tón, kterým se mnou mluvíš, hochu. Ty možná jsi princ, **ale z nás dvou jsem rozhodně lepší paladin já!**

Arthas: As if I could forget. Listen, Uther, there's something about the plague you should know.

Arthas: Jak bych mohl zapomenout. Poslyš, Uthere – měl bys vědět ještě něco o té nákaze...

Arthas: Oh no. It's too late. These people have all been infected. They may look fine now, but it's a matter of time before they turn into the undead.

Arthas: Ach ne... přišli jsme pozdě. Všichni lidé se už nakazili! Zatím na nich možná není nic vidět, ale je jen otázkou času, kdy se z nich stanou nemrtví!

Uther: What?

Uther: Cože?

Arthas: This entire city must be purged.

Arthas: Musíme vyčistit celé město.

Uther: How can you even consider that? There's got to be some other way!

Uther: Jak tě něco takového vůbec může napadnout? Musí být přece ještě jiné řešení.

Arthas: Damn it, Uther. As your future king, I order you to purge this city.

Arthas: K čertu s tebou, Uthere! Já, jakožto budoucí král, ti přikazuji vyčistit tohle město!

Uther: You are not my king yet, boy. Nor would I obey that command if you were!

Uther: Můj král ještě nejsi, chlapče. Ostatně, takový rozkaz bych neuposlechl,

⁴⁵ Můžeme říct, že se zde uplatňuje zásada „celek je víc než součet jeho částí“.

ani kdybys byl.

Arthas: Then I must consider this an act of treason.
Arthas: Pak to musím chápat jako velezradu!

Uther: Treason? Have you lost your mind, Arthas?
Uther: Velezradu?! Ty jsi snad zešílel, Arthasi!

Arthas: **Have I?** Lord Uther, by my right of succession and sovereignty of my crown, I hereby relieve you from your command and suspend your paladins from service.
Arthas: **Tak já, jo?** Lorde Uthere, právem následníka trůnu a držitele koruny – tě tímto zbavuji velení a tvé paladiny propouštím ze služby.

Jaina: Arthas, you can't just...
Jaina: Arthasi, nemůžeš přece jen tak –

Arthas: It's done! Those of you who have the will to save this land, follow me. The rest of you... get out of my sight.
Arthas: Už se stalo! Ti z vás, kteří jsou odhodláni zachránit tuto zemi – následujte mě! A vy zbývající – zmizte mi z očí!

Uther: **You've just crossed a terrible threshold, Arthas.**
Uther: **Určitě ses dneska jenom špatně vyspal, Arthasi...**

V této ukázce je více jevů, které se výrazně odklonily od předlohy. *Have I?* obvykle znamená otázku mluvčího, zda něco takového, z čeho jej obviňují, vážně udělal. Arthasova otázka *Tak já, jo?* však vyznívá, jako by se podle něj zbláznil Uther – situace tak graduje více než v angličtině. *Superior* obvykle znamená *nadřizený, někdo, kdo má vyšší hodnost* – obvykle to sice znamená, že je v daném oboru lepší, než ten druhý, není to však podmínkou – a rozhodně to v tomto kontextu není správný překlad. V poslední zvýrazněné části dochází bizarní situaci, kdy budoucí král prohlásí, že jde vyvraždit celé město, a paladin, strážce morálky, etiky a dobra, nad tím, lidově řečeno, mávne rukou. *Terrible threshold* je jakýsi hrozný práh, určitá hranice, zkratka to znamená, že Arthas vstoupil na strašnou cestu, ze které už se nemůže vrátit zpět. Domnívám se proto, že české vyjádření by mělo znít *Právě jsi sešel na strašnou cestu*.

Arthas se pokouší získat urnu s ostatky, při tom narazí na svého bývalého přítele a nadřizeného, Uthera, který se jej snaží zastavit.

Uther: Your father ruled this land for seventy years, and you've ground it to dust in a matter of days.
Uther: Tvůj otec vládl této zemi po sedmnáct let a ty jsi ji dokázal obrátit v prach za několik dní.

Arthas: **Very dramatic**, Uther. Give me the urn, and I'll make sure you die quickly.
Arthas: To je **velmi napínavé**, Uthere. Odevzdej mi urnu a já se postarám, abys zemřel rychle.

Dramatic v tomto kontextu znamená spíše ironické vyjádření toho, že Arthase tyto řeči vůbec nezajímají). Vhodnější by bylo použít promluvu *Jak teatrální, Uthere*.

Arthas mluví k ostatkům nekromancera, kterého se snaží vyvolat.

Arthas: **Come along** now, necromancer. The powers that you once served have need of you again. Arthas: A teď **půjdeš se mnou**, nekromancere. Síla, které jsi kdysi sloužil, tě bude znovu potřebovat.

Come along znamená volně *povstaň (k životu), zjev se*. Oslovený pak sice může dotyčného vyvolávače následovat, ovšem napřed musí přijít k životu.

Arthas s Kel'Thuzadem prorazí obrany Dalaranu a seberou knihu kouzel, kterou potřebují pro další postup.

Arthas: The spellbook is **all yours**, lich. Let's take it and leave before the wizards amass for their final attack. Arthas: **Máme všechny** knihy kouzel, lichu. Vezmeme je a zmizíme dřív, než se kouzelníci seskupí před závěrečným útokem.

All yours je jednou z problematických frází; *all* totiž nemusí znamenat jen vše (celkově gramatické konstrukce odkazují právě jen na tuto jednu knihu). V tomto významu by mohl být volný překlad *Knihy je zcela tvá*. Také použití výrazů *máme* a následně *vezmeme* nedává příliš smysl.

Archimonde se svými poskoky dorazil na posvátné území nočních elfů. Tam dojde ke střetu s kněžkou Tyrande, která přímo před jejich očima zmizí.

Archimonde: Fools! **You let her slip away!** Archimonde: Hlupáci! **Klid'te se z cesty!**

Archimonde: Find her, damn you! Find her and kill her! Archimonde: Najděte ji, zatraceně! Najděte ji a zabte!

Archimondův vztek pochází z toho, že jeho poskoci *nechali Tyrande uniknout, vyklouznout*. Důkaz spočívá i v následující větě, kdy jim přikazuje, aby ji našli – není tedy důvod, aby se měli klidit z cesty.

Jaina s Thrallem a také Cairnem, velitelem taurů, se spojují, aby zachránili Groma posedlého demony.

Thrall: I... appreciate your help, Miss Proudmoore. **Yet another day I thought I'd never live to see.** Thrall: Já... oceňuji tvoji pomoc, slečno Proudmooreová. **Jen mě čeká další den, kterého bych se raději nedožil.**

Jaina: That makes two of us. I'll return to my base and aid you as best I can. Good luck... **gentlemen.** Jaina: Tak to jsme dva. Vrátím se na svou základnu a pomohu ti, co bude v mých silách. Hodně štěstí... **pane.**

Thrall je nešťastný, že jeho orkský bratr podlehl vlivu démonů – a především proto, že proti němu bude muset bojovat. Také za sebou nemá jednoduchý život – a pravděpodobně si mnohokrát říkal, že by se toho raději nedožil. V této scéně ale říká *Nikdy mě nenapadlo, že se takového dne dožiju*. Také oslovení *gentlemen* směřuje na Thralla i na Cairna, proto by to mělo být v její promluvě zohledněno.

Velitelům nepřátelských skupin, Jaině a Thrallovi, se povedlo přimět své lidi ke spolupráci, příslušníci jednotlivých skupin to ovšem podstupují velmi neochotně. Mezi jedním z lidí a jedním z orků dojde k hádce, lidský kapitán se snaží je uklidnit.

Duke Lionheart: **All right, you men! Mind your business! Back to work!** Vévoda Lionheart: **V pořádku, hoši! Nezapomeňte, co tu máte dělat! Dejte se do práce!**

Každá z jednotlivých vět je idiom. Vévoda by měl hulákat něco jako *No tak, všichni! Hled'te si svého! Zpátky do práce!*

3.3.4 Větné členění

Jev, kdy důraz (jádro výpovědi) je na něčem jiném než v původní verzi, se objevuje velmi často. Vyznění takovýchto dialogů je obvykle v zásadě stejné – a to, co je obsahem sdělení, mnohdy může být subjektivní. Přesto si myslím, že je důležité upozorňovat i na takovéto prohřešky proti aktuálnímu větnému členění. Uvedu zde ale jen některé příklady. Téměř u všech z nich by byla vhodným řešením změna slovosledu.

Prorok se snaží přesvědčit orky – respektive jejich vůdce Thralla, že pokud chtějí uniknout démonům přinášejícím zkázu, musí opustit Východní království.

Prophet: Yes. And only by leading your people across the sea, to the distant lands of Kalimdor, will you have a chance to stand against them! Prorok: Ano. A proti nim budete mít šanci, jedině pokud zavedeš svůj lid za moře – do vzdálené země Kalimdor!

V této ukázce je problematický větný důraz, který je u každé z vět na něčem jiném – v anglické verzi mluví prorok o tom, že jedině *takto*, tedy odjezdem, bude démony možné porazit; v české mluví o tom, že musí odjet *právě* do Kalimdoru.

Arthas s Jainou se snaží zjistit, co se to vlastně v jejich zemi děje.

Jaina: Our sources believe the plague originated in the region north of here. We should check out the villages along the King's Road.
Jaina: Máme zprávy, že v oblasti na sever odtud vypukla morová epidemie. Měli bychom zkontrolovat vesnice podél královské cesty.

Domnívám se, že primárním předmětem sdělení v původní verzi bylo to, že nákaza vypukla *právě severně* od nich, nikoliv to, že severně od nich vypukla *nákaza*.

Tichondrius: The blood pact that you made with the orcs long ago still binds them to you.
Tichondrius: Platí Krvavá Smlouva, kterou jsi podepsal s orky před mnoha lety a v níž se ti podvolili.

Mannoroth, ke kterému Tichondrius mluví, před dávnými věky skutečně uzavřel s orky smlouvu – ovšem Tichondrius se snaží upozornit na to, že tato smlouva *stále* platí – tedy *Smlouva stále platí*. Také je nutné zmínit, že orkové tuto smlouvu *nepodepsali*, oni ji *uzavřeli*.

Tichondrius dává Arthasovi další pokyny, jak má postupovat.

Tichondrius: The Cult of the Damned must be rallied once again. Many of the acolytes have been in hiding amongst the populace. Once you've rallied them, I will give you further instructions.
Tichondrius: Znovu musí být shromážděn Kult zatracených. Mezi obyvatelstvem se skrývají mnozí přívrženci. Až se ti podaří shromáždit je, dostaneš ode mě další pokyny.

Domnívám se, že primárním obsahem sdělení bylo to, že přívrženci (na jiných místech označováni jako *akolyté*) jsou mezi nimi a skrývají se mezi obyvatelstvem.

Do této kapitoly patří ještě jeden jev, který českým překladatelům působil značné potíže – a to nesprávné používání kolokací. Ukazuje se to například v části, kdy se Arthas pokouší dobýt území vysokých elfů.

Arthas: Citizens of Silvermoon! Death itself has come to claim the **high home** of the elves!
Arthas: Občané Stříbrného měsíce! O **domovy** elfů **vysoko v korunách** se přišla zajímat sama smrt!

Vysocí elfové⁴⁶ Silvermoonu⁴⁷ nežili na stromech. Arthas v originále říká *Smrt přišla do vašich vznešených domovů!* – respektive *vznešeného domova*.

Arthas s Kel'Thuzadem získali Medivhovu knihu a postupují podle ní.

Arthas: The circle of power has been prepared per your instructions, lich. Are you ready to begin the summoning?
Arthas: Kruh moci byl připraven podle tvých pokynů, lichu. Jsi připraven zahájit vyvolávání?

Kel'Thuzad: Nearly. I've been reading through Medivh's spellbook. **His knowledge of demons alone is staggering.** I suspect that he was far more powerful than anyone ever realized.
Kel'Thuzad: Téměř. Připravuji se podle Medivhovy knihy kouzel. **Jeho znalosti samotných démonů jsou ohromující.** Mám za to, že byl daleko mocnější, než si kdo kdy dokázal představit

Výraz *alone* zde má odkazovat na *knowledge*, nikoliv na *demons*. Kel'Thuzad ve skutečnosti říká *Samotné jeho znalosti démonů*. Medivh totiž byl velmi mocný a měl znalosti ze všech možných oblastí. Dochází tu i k dalšímu odklonu od originálu – Kel'Thuzad se podle této knihy nepřipravuje, on si ji pročítá. Je ale možné, že si čeští tvůrci hráli s významem – formule z knihy jsou potřebné pro vyvolání démona, proč by se tedy Kel'Thuzad nemohl takto připravovat?

Orkové bojují proti elfům, ovšem ti se velmi houževnatě brání. Orkové objeví zdroj magické síly, ten však pochází od démonů. Ork Grom chce získat sílu bez ohledu na následky, které by tak démoni mohli způsobit. Jiní orkové mu odporují, protože se takovýto čin neslučuje s názorem velitele Thralla.

Warsong Orc: No! That goes against everything the warchief teaches us! We can't let rage overcome us again!
Ork z Warsongu: Ne! To je proti všemu, co nás velitel učil! Nemůžeme dopustit, aby nás znovu ovládla zběsilost!

Grom: No, warrior. **We must embrace it as never before!** We must become the vessels of destruction that we were meant to be!
Grom: Ne, bojovníku – **my se musíme této příležitosti chopit jako nikdy dříve!** Musíme se stát zdrojem ničení, jakým jsme si přáli být!

Opět se tu objevuje špatné spojení výrazů – Grom totiž mluvil o tom, že je potřeba využít této *zběsilosti* tak, jako nikdy dříve, nikoliv *příležitosti*. Volně tedy *Musíme se této příležitosti chopit a využít tuto zběsilost jako nikdy dříve!*

⁴⁶ V originále *high elves* – „jejich pojmenování má ale odkazovat ke vznešenému původu, nikoliv k výšce“ (Metzen, 2017, str. 208)

⁴⁷ Tato mise se nazývá *Pád Silvermoonu*, ovšem Arthas mluví k občanům *Stříbrného měsíce*.

3.3.5 Skloňování

Samostatnou kapitolou je skloňování. Jedním z případů je například oslovení *liche*⁴⁸ – výrazem *lichu* [liču]. Tato koncovka zní poněkud zvláště a téměř nepřírozně. Autoři se zde pravděpodobně řídili příručkou, která ve svém online znění praví: „Podstatná jména, jejichž tvarotvorný základ končí na *-k*, *-g*, *-h*, *-ch*, mají koncovku *-u*,“ domnívám se ovšem, že v tomto případě by bylo vhodnější použít skloňování podle vzoru muž, tedy oslovovat *lichi*.

Další problémy v této oblasti plynou z toho, že tvůrcům se některé pojmy nepovedlo přeložit. Velmi nekonzistentní jsou například v označování zvířat (beasts): *gargoyles* (sg. *gargoyle*) jsou v češtině nazýváni *gargoylové*, tedy je zde použita správná česká koncovka *-ové*, ovšem *kodos*⁴⁹ (sg. *kodo*) jsou česky nazýváni *kodos*, což je ovšem anglická koncovka *-s*, tudíž nesprávná. Domnívám se, že lepším řešením by bylo použití české koncovky a výsledného tvaru *kodové*.

K další nekonzistentnosti dochází při skloňování vlastních jmen, především u postavy Jainy Proudmoore (jak je uváděna i v titulcích).⁵⁰ V některých scénách je uváděna jako Jaina Proudmoore, v jiných jako Jaina Proudmooreová. U jiných ženských postav k tomu nedochází – Tyrande Whisperwind je i v češtině Whisperwind, Sylvanas Windrunner je stále Windrunner.

Arthas mluví s Tichondriem, který mu vysvětluje, jakou hraje úlohu ve hrách Legie. Do tohoto plánu je zapojen i král lichů.

Tichondrius: The runeblade that you carry was forged by the Lich King and empowered to steal souls. Yours was the first one it claimed.	Tichondrius: Runový meč, který neseš, ukoval sám král lichů a vložil do něj sílu mocnou tak, že dokáže rvát duše z těl. Tvá byla první, kterou si vzal.
---	---

Arthas: Then I'll make do without one. What is the Lich King's will?	Arthas: Takže si vystačím bez něj. Jaké je přání krále lichů?
---	--

Tady došlo jednoduše k nepochopení toho, na co Arthas odkazuje. Domnívám se však, že vzhledem k tomu, že runový meč už dávno stačil pozřít Arthasovu duši, a Arthasovi to nevadí, naopak, odkazoval tedy na ni. Tedy *obejdu se tedy bez ní*.

⁴⁸ *Lich* je nemrtvý černokněžník.

⁴⁹ *Gargoyle* je létající kočkovitá šelma s obřími drápy, *kodo* je zvíře připomínající triceratopse.

⁵⁰ Veškeré promluvy postav jsou zobrazeny i vizuálně, na prvním řádku těchto titulků je jméno mluvčího.

Se skloňováním souvisí i další jev, a to špatné používání jednotného a množného čísla. Objevuje se na více místech, uvedu zde alespoň jednu ukázkou, na které je to nejpatrnější. Arthas se baví s Kel'thuzadem o králi lichů. Ukazuje se, že král lichů není tím nejvyšším vládcem.

Arthas: If he's so all knowing, then how can the dreadlords control him like they do? Arthas: Když je ale tak vševědoucí, jak je možné, že ho páni děsu takhle ovládají?

Kel'Thuzad: They are agents of **the ones** who created our master: **the fiery lords** of the Burning Legion. Kel'Thuzad: Oni jsou zástupci **toho**, kdo stvořil našeho mistra – ohnivého **lorda** Plamenné legie.

Čeští tvůrci si pravděpodobně nepovšimli koncovek -s, značících množné číslo – z mnoha ohnivých lordů tak udělali jednoho. Česká věta tak nedává příliš smysl, hráč může být napoprvé zmaten, jestli se onen dotýčný lord jmenuje Plamenná legie. V případě správného použití množného čísla by bylo jasné, že Legie je jakási skupina těch, kteří se snaží ovládnout, případně spálit na prach, všechny světy smrtelníků.

3.3.6 Oslovování

Tato kapitola by pravděpodobně mohla být zahrnuta do některé z předchozích. Protože však popisuje jevy, které se objevují napříč celou hrou, vyhradila jsem jim samostatnou část. U některých postav například nebylo jasné pohlaví – proto je elfka Shandris oslovována jako *Shandrisi; witch doctor* má v anglické verzi obrázek i hlas muže, v české verzi *čarodějnice – lékařka* mluví jako žena.

Arthas: Now, I call out to the spirits of this place. I will give anything or pay any price, if only you will help me save my people. Arthas: A teď, vyvolám duchy tohoto místa. Dám jim cokoli a zaplatím jakoukoliv cenu... Jen když mi pomůžete zachránit můj lid.

Arthas vyvolává duchy a oslovuje je přímo – to, že o nich mluví ve třetí osobě – a hned na to ve druhé, je poněkud podivné. Arthas totiž říká *A teď vyvolávám duchy tohoto místa* a následně už je hned oslovuje *Dám vám cokoli*.

Setkáme se také s dalším jevem typickým pro češtinu – tykáním a vykáním. Někdy k tomuto střídání dochází dokonce v rámci scén oddělených pouhými pěti minutami hraní. Dochází k tomu například ve scéně, kdy má Thrall rozhovor s vůdcem taurů – Cairnem. Ten mu prozradí, že v horách na severu sídlí věstec, který vidí budoucnost. Rád by orky doprovodil, sám ale potřebuje pomoc v boji proti kentaurům.

Thrall: Well, if you tell us how to reach the Oracle you spoke of, then my brethren and I will escort you on your march.

Thrall: Tedy, pokud byste nám prozradili, jak se dostat k věštci, o kterém jste mluvili, poskytneme vám já i mí bratři na cestu doprovod.

Rozhovor probíhá mezi pouhými dvěma účastníky – Thrall by tedy měl Cairna oslovovat v jednotném čísle. I když tvůrci neměli k dispozici náhled scén, je možné to určit již na základě předchozích rozhovorů proběhlých mezi Thralllem a Cairnem.

V následující ukázce Grom tiše nadává na Thralla, který jej a několik dalších orků poslal vystavět osadu.

Grom: Damn Thrall for sending us away! He chooses to use his greatest warriors for manual labor? He'll be lost without me.

Grom: Čert aby tě vzal Thralle za to, že nás tady nechal! Copak můžeš dopustit, aby jeho nejlepší bojovníci pracovali jako dělníci? Beze mě by byl ztracen.

Gromovy promluvy v české verzi nedávají příliš smysl. V prepisu nechybí čárky ani písmena – nebyla ani ve hře. Grom totiž říká *Čert aby tě vzal, Thralle, žes nás tady nechal*. Tím se obrací na Thralla. Následně si mluví pro sebe: *Vážně poslal své nejlepší bojovníky takhle pracovat?* Je možné, že ve své duši spřádal plány, protože to přece opravdu nemohl dopustit, ale promluvy reflektují něco úplně jiného.

Orkové v čele s Thralllem se snaží dosáhnout vrcholu Stonetalonu⁵¹ – dříve než lidé, kteří tam míří také. Střetnou se s harpyjemi. Královna napřed mluví na Thralla a následně se obrací na své sestry.

Harpy Queen: Be warned, old fool. Stonetalon Peak is ours. **Neither these brutes nor the humans** will leave this place alive. Attack, my sisters!

Harpyje královna: Varuji tě, starý hlupáku – Stonetalon Peak je náš! **Ani tahle zvířata, ani vy lidé** neodejdete z tohoto místa živí! Do nich, mé sestry!

V původní verzi věnuje královna Thrallovi jednu větu, zbylé dvě jsou určeny jejímu lidu, v české verzi se na Thralla obrací dvěma větami. V anglické verzi však mluví o tom, že *ani tahle* (případně *ani vy*, pokud by čeští autoři chtěli zachovat, na koho královna mluví) *zvířata ani tamti lidé neodejdou živí* – orkové nejsou lidé (ti se nacházejí v údolí, ale orkové i harpyje o nich vědí), věta tedy nedává příliš smysl.

⁵¹ Název *Stonetalon Peak* je podrobněji rozebírán v kapitole Vlastní jména.

3.3.7 Jednotlivé výrazy

Tato část se snaží popsat některé z výrazů, které byly přeloženy nesprávným způsobem. Ve většině případů nejde o výrazné chyby, v některých případech však takové odchylky mohou způsobit zásadní změny v pochopení dějových linií.

V této části hry má mladý velitel Thrall znepokojující vize. Ty jej vedou k tomu, že se setká s prorokem, který jej nabádá, že spolu se svým lidem⁵² musí opustit svou zemi, neboť se na ni řítí ohnivě peklo. S prorokem má následující rozhovor.

Prophet: I know many things, young **warchief**, about you and your people. My identity, at this time, is unimportant.

Prorok: O tobě a tvém lidu toho vím mnohé, mladý **veliteli**. Kdo však jsem, to je nyní nepodstatné.

Prophet: What is important is that you rally your people and leave these shores immediately.

Prorok: Důležité ale je, že musíš shromáždit svůj lid a okamžitě opustit toto pobřeží.

Thrall: Leave? What is this all about, **human**?

Thrall: Opustit? Co to má všechno znamenat, **člověče**?

Prophet: Human? I left my humanity behind long ago.

Prorok: Člověče? Haha, své člověčenství jsem opustil už před dávnými věky.

Prophet: I am **something... different** now.

Prorok: Nyní jsem... **trochu jiný**.

Dochází zde k velkému významovému posunu. Ano, prorok sice je *trochu jiný*, ovšem v původní verzi je už natolik jiný, že sám sebe už nepovažuje za člověka. *Something different* znamená *něco odlišného, jiného*, nikoliv *někoho*⁵³ jiného. Otázka člověčenství ve scéně již není dále rozebírána, ovšem poté, co se prorok promění v havrana a odletí, je jeho odlišnost od běžného člověka více než zřejmá. Výraz *warchief* přeložený jako velitel není úplně přesný; není dostatečně vystižena jeho podstata. Orkové byli v této době spíše neorganizovaná banda válečníků, *warchief* je pak spojením výrazů *war* = *válka* a *chief* = *náčelník, vůdce*. V pozdějších dobách se z tohoto titulu stal název pro toho, kdo stojí v čele Hordy. Výraz *velitel* však ukazuje spíše na vojenskou hodnost, která je v kontextu univerza vlastní spíše lidem.⁵⁴

⁵² V anglické verzi byl použit výraz *people*, které je možno překládat jako *lid*, dle mého názoru by však vhodnější označení bylo *národ*. Thrall je totiž *ork*, nikoliv člověk.

⁵³ Anglické *thing* je označení něčeho neživého; *something* pak znamená *něco*. Pokud bychom chtěli říct, že už jsem *někdo* jiný, museli bychom použít výraz *someone*.

⁵⁴ Tyto výrazné kontrasty mezi civilizovanými lidmi a barbarskými orky zde byly již od prvního Warcraftu a v pozdějších pokračováních se ještě více prohloubily. Dokonce i v některých scénách lidé o orcích mluví jako o těch *zvířatech*, v angličtině *beasts*.

Domnívám se tedy, že lepšími výraz by byl náčelník, vůdce; v druhém případě by pak prorok mohl říct *Nyní jsem... něco jiného*.

Orkové se rozhodnou proroka poslechnout a opustit svou zemi.

Grunt: Warchief, the **clans** are assembling as you ordered, but it will take them some time to reach us. Žump: Veliteli, **rody** se shromažďují, jak jste přikázal, ale chvíli jim potrvá, než se k nám dostanou.

Výraz *clan* může být překládán jednak jako *rod*, ale také jako *klan*. Mezi těmito výrazy existuje významový rozdíl. V rámci společenského uspořádání se orkové sdružovali do *klanů*. Bylo možné, že v jednom klanu bude jen jeden či dva rody, obecně to ale nebylo pravidlem.⁵⁵ Tato nesrovnalost se objevuje i v některých dalších scénách.

Uther se setkává s pánem mečů – respektive s jeho obrazem⁵⁶ – který mu vyhrožuje. Potom pán mečů zmizí.

Uther: It was only a mirror image. Damn it, what are **these curs** up to? Uther: To byl jen obraz. K čertu s tím, co měly **ty kletby** znamenat?

V této části došlo pravděpodobně ke zmatení mezi výrazy *curs* (znamenající *pes* – *kříženec, obvykle nepřátelský až agresivní, mn. č.*) – což potvrzuje, že pro lidi té doby nebyli orkové civilizované bytosti – a *curse* (znamenající *kletba*). Výslovnost těchto výrazů je stejná a v písemné formě je rozdíl pouze v jednom písmenu – to by však nemělo být omluvou. Lepším překladem celé věty by bylo *Co mají ti psi za lubem?*

Arthas se svou družinou pokračuje v cestě – poté, co se setkal s členy Kultu prokletých, jenž stojí za otráveným zrnem šířícím nákazu.

Arthas: Let's build a base camp here. With those **cultists** creeping around, I'd rather not head in there without backup. Arthas: Postavíme tady tábor. V okolí se to hemží **uctívači démonů** a já bych proti nim nerad vyrážel bez zabezpečení z týla.

⁵⁵ Tomu, jak vznikly orské klany, se podrobněji věnuje Kronika, svazek II. „Vznik orských klanů, 800 let před Temným portálem Povstání ogrů dramatickým způsobem změnilo postavení všech tvorů na Draenor. [...] Nejmladší z Grondových potomků uvěřili, že už se nemusí schovávat v hlubinách. Vystoupili na povrch a vystavěli si na něm [...] nové osídlení. / Brzy se z nich stala až neuvěřitelně početná rasa. Není tedy divu, že začali mít problémy s přelidněním. [...] Atmosféra mezi rody orků houstla. Válce zabránilo jenom to, že mnozí orkové odešli do jiných krajů. [...] / Orkové, kteří zůstali v Gorgrondu, se postupem času seskupili do několika klanů – Blackrock, Laughing Skull, Lightning's Blade a Dragonmaw.“ (Metzen, 2017, str. 41)

⁵⁶ *Mirror image* je kouzlo, které umožní svému tvůrci vyčarovat obraz sama sebe. V moderní češtině bychom jej mohli nazvat hologramem.

Kult prokletých sice sloužil démonům, ovšem výraz *cultist* v původním významu znamená zkratka *kultista* (tedy člen, příznivec kultu), nikoliv *uctívač démonů*. Je pravděpodobné, že tvůrci českého překladu použili toto zpřesnění významu, jako tomu udělali i v některých dalších částech, a nenazvala bych to výrazně velkou chybou.

Arthas se setkává s Kel'Thuzadem, vůdcem Kultu prokletých, a konfrontuje jej.

Kel'Thuzad: Yes, I ordered the Cult of the Damned to distribute the plagued grain. But the **sole** credit is not mine. Kel'Thuzad: Správně, přikázal jsem Kultu zatracených rozvést zamořené zrna. O té **půdě** ale já nic nevím...

Výrazy *sole* (jediný, výhradní) a *soil* (půda) mají velmi podobnou zvukovou i grafickou podobu. Kel'Thuzad se snažil říct, že sice přikázal svým kultistům rozvést toto zrna, ovšem za tímto nápadem nestojí sám, byl to nápad jeho pána – Mal'Ganise.

Postavy v obou následujících ukázkách sdělují svým velitelům špatné zprávy.

Footman: Prince Arthas! During the night, a vast army of undead warriors emerged and began attacking villages **at random!** Pěšák: P-princi Arthasi! V noci se vynořila ohromná armáda nemrtvých bojovníků a začala napadat vesnice, které stojí **v cestě!**

Nemrtví začali útočit na vesnice *náhodně* – tyto vesnice jim nestály v cestě. Nemrtví se snažili rozsévat zkázu bez ohledu na to, kde se lidská sídla nacházela.

Shandris: Tyrande! Praise Elune, you've made it! The undead **appeared out of nowhere** and attacked our village **without warning!** Shandris: Tyrande! Děkuje Elune, zvládla jsi to! Nemrtví **jsou všude** a útočí na naše vesnice **bez výstrahy!**

Přestože výraz *warning* znamená mimo jiné *výstraha*, domnívám se, že lepší překlad by zde byl výraz *varování*. Shandris také říká, že nemrtví se *objevili odnikud*, *zničehonic*, nikoliv, že jsou všude.

Arthasovi a Utherovi se povedlo odrazit nemrtvé. Potom proběhne debata ohledně dalšího postupu.

Arthas: Then we should strike at their leader! I'll go to Stratholme and kill Mal'Ganis myself if I have to! Arthas: Pak bychom měli udeřit na jejich vůdce! Jedu do Stratholmu, a bude-li třeba, vyřídám Mal'Ganise sám!

Uther: Easy, **lad**. Brave as you are, you can't Uther: Uklidni se, **kámo**. Ani takový válečník

hope to defeat a man who commands the dead all **by yourself**. jako ty nemůže porazit toho, kdo **sám** velí smrti.

Zatímco v anglické verzi Uther prohlašuje, že Arthas *sám* nemůže porazit muže, který velí smrti, v české verzi je raz odkaz právě na pána smrti. *Takový válečník jako ty* je zajímavý a povedený opis, kdyby se v následující větě změnil slovosled (*nemůže sám porazit toho, kdo velí smrti*), bylo by to dle mého vhodnější. Také výraz *kámo* je zde příliš familiární, vhodnější by dle mého názoru bylo použít výraz *chlapče*, případně *hochu* nebo podobný ekvivalent. Je ale možné, že tvůrci českého překladu chtěli odlišit oslovení *lad* a oslovení *boy*, kterého se Arthas od Uthera také několikrát dočká.

Archimonde se snaží dobýt Strom a je překvapen, že narazil jen na slabý odpor.

Archimonde: This is almost too easy! If I'd known that this mortal resistance would be so weak, I would have **launched** this invasion centuries ago!

Archimonde: To je až příliš snadné! Kdybych tušil, jak slabý bude odpor těchto smrtelníků, **smál** bych se této invazi už před mnoha staletími!

Archimonde: At last! The way to the World Tree is clear! **Witness the end, you mortals!** The final hour has come!

Archimonde: Konečně! Cesta ke stromu světa je volná! **Nuže pojd'te, mí sluhové!** Konec se přiblížil!

Nalezneme zde hned dvě faktické chyby – Archimonde se sice skutečně směje, ovšem výraz *launch* znamená *spustit, zahájit*, nikoliv *smát se* – to je výraz *laugh*. Opět jde o velmi podobné výrazy, které ale mění celkový význam věty. Druhá vyznačená část se také odchyluje velmi výrazně. Archimonde vyhrožuje smrtelníkům, že zničí jejich svět, neobrací se na své sluhy. Říká volně *Jste/bud'te svědky konce, smrtelníci!*

3.3.8 Přidané a odebrané věty

Při porovnávání české a anglické jazykové verze si můžeme všimnout, že v některých případech se v českém překladu objeví věta (případně nějaký výraz), která v anglické verzi chybí, výjimečně je to i opačně. Tyto rozdíly pravděpodobně vznikly kvůli změnám na poslední chvíli – při dokončování jednotlivých verzí.

Arthas se setkává s prorokem, který se jej neúspěšně snaží varovat.

Prophet: Greetings, young prince. We must talk.

Prorok: Buď zdrav, mladý princí. Musíme si promluvit.

Arthas: I have no time for this!

Arthas: Na to nemám čas, **cizínče. Mám nějaké jednání ve Stratholmu a to nepočká.**

Kromě celé přidané věty si autoři českého překladu pomohli i výrazem *cizinče*. Jde o jeden z případů, kdy se domnívám, že takováto výrazná změna není na škodu – Arthas tak prorokovi vyjasňuje svoje pohnutky, neboť neví, že prorok už ví, co se děje.

Arthas se svými muži připlul do Northrendu, opuštěné polární krajiny. Arthas je kvůli předchozím událostem zatvrzelý a jediné, o co se snaží, je najít a porazit Mal'Ganise, který nepřímo způsobil vyvraždění Stratholmu.

Captain: This is a Light-forsaken land, isn't it? You can barely even see the sun! **This howling wind cuts to the bone and you're not even shaking. Milord, are you alright?** Kapitán: Není tohle Světlem opuštěná země? Stěží je vidět slunce!

Kapitán se snaží říct, volně přeloženo: *Kvůli tomu skučícímu větru jsem zmrzlý až do morku kostí, a vy se ani nezachvějete. Mylorde, jste v pořádku?* Nelze říct, proč čeští tvůrci tuto větu vypustili.

Šílený Arthas se poté, co získal Mrazivý smutek, vrací do Lordaeronu. Svým lidem je oslavován, ale vydá se přímo ke svému otci s úmyslem jej zabít. Tady se jedná naopak o českými tvůrci přidanou větu.

Terenas: What is this? What are you doing, my son? Terenas: Co je to? Co to děláš, můj synu?

Arthas: Succeeding you, Father... Arthas: Stávám se tvým následníkem, otče... **Necht' se tvé oči zavřou, jako se mé otevřely.**

Arthas: This kingdom shall fall, and from the ashes shall arise a new order that will shake the very foundations of the world. Arthas: Toto království podlehne – a z popela povstane nový řád, který otřese samotnými základy světa.

Následující úryvek je jedním z těch, ve kterých se objevuje více problematických jevů. Démoni byli odraženi a Strom byl zachráněn. Mluví prorok, neboli věštec, neboli Medivh, poslední strážce Tirisfalu.

The roots **will heal** in time, as will the entire world. The sacrifices have been made. **Just as** the orcs, humans and night elves discarded their old hatreds and stood united against a common foe, **so** did nature herself rise up to banish the shadow forever. Kořeny časem **léčí**, stejně jako celý svět. Byly položeny mnohé oběti. **Když** orkové, lidé a temní elfové odložili odvěkou vzájemnou nenávist a sjednotili se v boji proti společnému nepříteli, **stejně jako** povstala příroda sama, aby se navždy zbavila stínu.

As for me, I came back to ensure that there would be a future, to teach the world that it no longer needed guardians. The hope for future generations has always resided in mortal hands. And now that my task is done, I will take my place amongst the legends of the past.

A já se vrátil, abych zajistil, že ještě vůbec bude nějaká budoucnost, abych dal světu vědět, že už žádné strážce nepotřebuje. Naděje na budoucnost dalších generací spočívala vždy v rukou smrtelníků. Teď je můj úkol splněn, takže zaujmu své místo – mezi legendami minulosti.

Hned v první větě chybí výraz *se* – kořeny neléčí svět, léčí sebe. Ve třetí větě jsou nadbytečné výrazy *stejně jako* a nesprávný slovosled – *když se (...) sjednotili, příroda sama povstala, aby (...)*. Jinak se ale jedná o překlad mimořádně zdařilý.

3.3.9 Vlastní jména a názvy

Jak již bylo zmíněno výše, překlad vlastních jmen (ať už osob, míst, nebo věcí) je velmi problematický. Kvalita překladu těchto částí je značně kolísavá. S touto kapitolou souvisí i skloňování vlastních jmen, respektive přechylování, které bylo rozebráno v kapitole skloňování.

Jedním z povedenějších překladů vlastního jména může být například runový meč *Frostmourne*, přeložený jako *Mrazivý smutek*; z těch méně povedených například magický artefakt *Skull of Gul'dan* přeložený jako *Lebka z Gul'danu*. V tomto případě ale tvůrce omlouvá, že jim pravděpodobně nebylo jasné, že Gul'dan byl postava, nikoliv místo (tedy šlo o *Gul'danovu lebku*). Jako další můžu zmínit například místní jméno *Stonetalon Peak*, který nebylo přeloženo, přestože jde očividně o mluvící jméno. Velmi volný překlad by mohl znít například *Vrchol Kamenných pařátů*. Dalším příkladem je také jeden z ostrovů.

Tyrande: With Cenarius dead, it falls to us to awaken the druids. We must recover the demigod's horn from the **sacred Moonglade Isle**. Only its clarion call can awaken the druids from their slumber.

Tyrande: Teď, když je Cenarius mrtvý, musíme druidy probudit my. Musíme získat roh poloboha z **posvátného ostrova na měsíčním palouku**. Jedině jeho zvuk dokáže probudit druidy ze spánku.

Při důkladnějším zamyšlení může hráč zjistit, že tento překlad vlastně nedává příliš smysl – ze sémantického hlediska je otázkou, jak může být ostrov na palouku. *Moonglade Isle* je ostrov – tvůrci zde správně přeložili mluvící jméno, ale správně tento název zasadit do věty se jim již nepovedlo. Lepším překladem by dle mého názoru bylo *posvátný Ostrov měsíčního palouku*.

Výrazem, který by si téměř zasloužil vlastní kapitolu, je *furbolg*. Objevuje se totiž v průběhu hry několikrát – a pokaždé jinak.

Neeloc: Hmm. Well, there's this tribe of **bear** men, called furbogs, in this region that's been giving us trouble. Neeloc: Hmm... dobrá, nedaleko odtud žije kmen **prasečích** lidí, zvaných srstnatci, a ti nám působí nemalé problémy!

Bear není *prase*, nýbrž *medvěd*. Srstnatci jsou medvědí lidé, nikoliv prasečí – je nutné to rozlišovat, neboť prasečí lidé se ve Warcraftu objevují také.

Tyrande s Furionem putují svým území a setkávají se s bytostmi, které byly zasaženy démonickými silami.

Tyrande: Wait! I know these **furbolgs**! They escaped from Ashenvale when the corruption started to spread. Tyrande: Počkat! Tyhle **furbolgy** už znám! Prchali z Ashenvale, když se začala šířit zkáza.

Furion: Perhaps they **did not escape** the corruption after all. Furion: Možná, že před zkázou vůbec **neutíkali**.

Není jasné, proč tvůrci najednou zvolili výraz *furbolg* nepřekládat, když jej předtím už přeložili. Zároveň se zde objevuje další chyba, týkající se tentokrát času – Furion říká, že se srstnatcům *nepodařilo* před zkázou utéct, přestože se o to pokoušeli, utíkali před ní.

Furbolg **Chieftain**: Hold, Priestess! We need your help! Our shaman was bitten by a strange spider and has become deathly ill. Our **tribesmen** have run off, leaving us to fend for ourselves. **Náčelník** srstnatců: Posečkej, kněžko! Potřebujeme tvoji pomoc! Našeho šamana pokousal divný pavouk a on hned smrtelně onemocněl. Naši **náčelníci** uprchli a nechali nás, ať se postaráme sami o sebe.

Tyrande: If his wisdom will prevent you from turning feral like your **tribesmen**, I will gladly save your shaman. Tyrande: Jestliže jeho moudrost zabrání tomu, abyste zešileli stejně jako vaši **soukmenovci**, ráda vám pomohu vašeho šamana zachránit.

Tady se opět objevuje výraz srstnatec. Nalezneme zde ale jinou chybu – náčelník říká, že od jeho skupinky odběhli jejich soukmenovci, nikoliv náčelníci. Hned v následující scéně už je to správně.

4 Projektová část – Překladatelský workshop

4.1 Online setkání

Svůj workshop jsem realizovala online, 11. května od 19 hodin.

Po zvážení výhod a nevýhod různých programů určených pro setkávání lidí jsem se rozhodla využít komunikační platformu Discord. Na rozdíl od mnohých jiných programů (jako Zoom či Teams) nemá omezení týkající se počtu účastníků a především možné délky jednotlivých schůzek, zároveň je velmi jednoduchý na používání, a to ať už z hlediska založení účtu, založení vlastního kanálu či připojení se k tomuto kanálu.

Mým primárním cílem bylo připravit mini-con,⁵⁷ při kterém by si účastníci mohli prakticky vyzkoušet překlad fantasy textu. Chtěla jsem také, aby v jeho rámci mohla proběhnout i volnější debata nejen o samotném textu, ale o problematice překládání jako takového. To se povedlo dodržet a díky následné diskuzi jsme končili až kolem 23. hodiny.⁵⁸ Nenaplnily se mé obavy plynoucí z omezení online světa – technické problémy se objevily zřídka (jednou nefungující sdílení a jednou odpojení ze schůzky; jednomu z účastníků nefungovala kamera) a omezení bezprostřednosti opravdových interakcí se také příliš neprojevovalo – a to i díky tomu, že až na výjimky jsme měli zapnuté kamery.⁵⁹ Ukázalo se také, že online podoba má své výhody – nebylo nutné organizovat přestávky, každý z účastníků si mohl udělat pauzu dle svého, aniž by tím rušil ostatní.

Workshopu se zúčastnilo pět lidí. Tento relativně nízký počet účastníků byl ovlivněn i tím, že lidé jsou z „těch obrazovek“ unavení,⁶⁰ nakonec se ale ukázalo, že jde o téměř ideálně velkou skupinu. Díky nízkému počtu účastníků také nenastal problém objevující se ve větších skupinách – znudění těch, kteří své dílo již prezentovali – a pokud ano, mohli si pro sebe zkusit přeložit další úryvek (již bez následné prezentace ostatním účastníkům).

⁵⁷ Con, z anglického *convention*, je setkání fanoušků určité oblasti popkultury, především sci-fi a fantasy, případně anime. Cony obvykle mívají dané téma, program a probíhají více dní, lidé je navštěvují buď z důvodu setkávání se s dalšími fanoušky, nebo proto, aby se dozvěděli něco nového o svém oblíbeném tématu. Na takovýchto setkáních se také často hrají deskové hry, dochází k prodeji vlastních výrobků (např. plakátů) vztahujících se k dané oblasti, případně dochází k soutěžím (např. o nejlepší vlastnoručně vyrobený kostým) apod. Příkladem je například Blizzcon (pro fanoušky blizzardích her, v českém prostředí Animefest (velké množství přednášek, workshopů apod. nejen z oblasti anime) nebo Festival fantazie (který sdružuje velké množství menších conů – Potterfan zaměřený na svět Harryho Pottera, Trekfest zaměřený na seriál Star Trek, nebo PoníCon věnující se My Little Pony). (Mikušová, 2018)

⁵⁸ V případě původně plánovaného živého setkání by bylo velmi pravděpodobné, že setkání by začalo v dřívějších hodinách a trvalo mnohem déle.

⁵⁹ Screenshot z průběhu workshopu, kdy účastníci měli zapnuté kamery, uvádím v příloze.

⁶⁰ Například zde: <https://twitter.com/ellenprazakova1/status/1323720432655224834>

Po zahájení a krátké úvodní řeči jsem účastníkům poslala text – úryvek z knihy *Arthas: Zrod krále lichů*. Každý z nás překládal na svém zařízení, čas od času někdo vyvolal debatu, pokud narazil na výraz či spojení, které se ukázalo jako problematické. Účastníci neměli prakticky žádné zkušenosti s překladem, ani teoretické základy, ale s textem si poradili velmi dobře. Nejvíce problémů vyvolaly některé výrazy, které uvedu níže, ovšem i ty se nakonec většině z nás podařilo uspokojivě přeložit. Ukázalo se, že text je schopen obstojně přeložit i ten, který s daným fantasy světem nemá žádné zkušenosti. V mnohých případech jsme se shodli, že některé z takto přeložených vět na nás působí lépe než překlad autora oficiálního překladu Jana Netoličky – a to i přesto, že jsem účastníkům záměrně poskytla úryvek z prostřední části kapitoly, aniž by znali kontext předešlého či následujícího děje. Původní text, oficiální překlad i překlady jednotlivých účastníků uvádím v příloze.⁶¹

Je nutné zmínit, že překlad takového krátkého kousku textu zabral většině účastníků téměř 90 minut, a to i se znalostí příběhu – a takto pomalé tempo si profesionální překladatel nemůže dovolit. I tímto směrem se ubírala následná debata.

Účastníci mohli využívat veškeré internetové slovníky i jiné zdroje, stejně jako slovníky tištěné. Využívali především Oxfordský výkladový slovník, Cambridgeský výkladový slovník a slovník Merriam-Webster jakožto slovníky, které jsou obecně považovány za velmi kvalitní.

Internet se ukázal být nepostradatelným kvůli některým z výrazů. Jedním z nich byl například *Kalimag*. Jak se můžeme dozvědět z Wowpedie, jedná se o jazyk elementálů – bytostí, jejichž podstatu tvoří samotné živly. Netoličkova asociace – v oficiálním překladu – s výrazem *elementary* ve smyslu *základní* je zřejmá, avšak chybná. Dalším výrazem byla Muradinova průpovídka *I'm a solid one, no given tae flights o' fancy*. Jedná se o idiom, *flight of fancy* znamená jakýsi nápad, který je velmi nerealistický z hlediska uskutečnění. Dalším idiomem pak bylo *his heart gave a strange wrench*, což znamená volně *sevření srdce*. Bez specializovaných slovníků zaměřených na idiomy by nebylo možné tyto výrazy uspokojivě přeložit.

Posledním problémem, se kterým se účastníci potýkali, byla Muradinovo vyjadřování jako takové. Muradin je trpaslík – ti obvykle nepoužívají spisovný jazyk. Účastníci si s tím poradili různě – použili výrazy z obecné češtiny nebo z hanáckého nářečí, případně se rozhodli tím nezabývat a zůstali u spisovného vyjadřování.

⁶¹ Tyto překlady uvádím v původním znění – i s případnými chybami.

4.2 Živé setkání

Vzhledem k tomu, že jsem nakonec uskutečnila svůj workshop online, uvádím zde jen stručnou podobu možné realizace.⁶²

Studijní a vědecká knihovna v Hradci Králové nabízí možnost pronájmu jednotlivých učeben (tento pronájem je zpoplatněn částkou 300 Kč/hod). Využití knihovnických prostor a případné další informace je možné domluvit s vedoucí PR oddělení, Bc. Vladimírou Buchtovou, buď na e-mailu public.relations@svkhk.cz nebo na telefonním čísle +420 494 946 203.

Pro potřeby takto malého workshopu by bylo možné využít učebnu č. 1 s kapacitou 12 míst. V této učebně se nachází i počítač s dataprojektorem pro případné promítání materiálů; zároveň je v knihovně dostupná bezdrátová síť, kterou by účastníci mohli využít pro online hledání zdrojů (především slovníků). Bylo by možné využít i tištěné slovníky – pomocí hromadné výpůjčky na mé jméno, případně pomocí jednorázové registrace jednotlivých účastníků.

⁶² Veškeré z údajů, ze kterých vychází tato část, jsou k nalezení na webových stránkách Studijní a vědecké knihovny v Hradci Králové.

5 Závěr

Ve své práci jsem uvedla důvody, proč je překlad her velmi specifickou disciplínou. Těchto důvodů je několik; jedná se zejména nutnost překládat dílo tvůrci nedokončené či nedostatek odborné literatury zaměřující se na toto téma. Proto jsem ve své práci vycházela z velké části také s rozhovorů s profesionálními herními překladateli jakožto odborníky, kteří se v této oblasti pohybují a znají její specifika.

V praktické části jsem se zabývala oficiálním překladem české verze hry *Warcraft III: Reign of Chaos*, jenž je obvykle považován za velmi kvalitní. Mým původním záměrem bylo porovnat kvalitu překladu i datadisku původní hry – *Warcraft III: The Frozen Throne*. V průběhu psaní však začalo být jasné, že obsáhnout i druhý díl je zhora nemožné – práce by se stala nepřiměřeně rozsáhlou. Ukázalo se totiž, že ve skutečnosti by zde z hlediska kvality, vhodnosti a přesnosti překladu byl výrazný prostor pro zlepšení, a to téměř ve všech oblastech. To je patrné například při důslednějším zkoumání kvality dabingu, překladu frázových sloves a idiomů či jednotlivých výrazů, voleb týkajících se překladu vlastních jmen, či dodržování časové souslednosti z hlediska dějových zvrátů (ve hře dochází zejména k záměně tvarů futura a préterita). Mnohé z těchto elementů přispívají k tomu, že český hráč může mít mnohdy pocit, že sleduje jiný příběh než hráč mající přístup k anglické verzi hry. Pokusila jsem se proto uvést možné vhodnější a více odpovídající překlady.

V rámci praktické části této práce jsem zrealizovala překladatelský workshop online. Kreativita účastníků vedla k vytvoření mnohých zajímavých vět a vyjádření – některé z nich by svou kvalitou mohly předčít oficiální překlad Jana Netoličky. Navzdory přesvědčení některých konzervativních překladatelů je zřejmé, že role internetu je nepostradatelná, když je nutné překládat uměle vytvořené výrazy (sloužící k výstavbě vlastního fantasy světa) neobjevující se v běžných slovnících.

V práci jsem se pokusila zachytit některé chyby české verze hry *Warcraft III: Reign of Chaos*. Je pravděpodobné, že kdyby se do podobné práce pustil někdo další, popsal a vyřešil by tyto problematické jevy v českém překladu jinak. Zároveň by se takovýto pokračovatel mé práce mohl zaměřit na kvalitu českého překladu již zmiňovaného datadisku původní hry – na *Warcraft III: The Frozen Throne*. Další činností takového pokračovatele by také mohlo být například vytvoření české jazykové mutace webové stránky zaměřující se na *Warcraft – Wowpedie*.

6 Seznam použitých zdrojů

Cambridge Dictionary [online]. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/>

Dictionary by Merriam - Webster [online]. Dostupné z: www.merriam-webster.com

DOSKOČIL, Jan (jd). Rozhovor o české lokalizaci Warcraft III. *games.cz* [online].
12. 7. 2002 [cit. 17. 4. 2021]. Dostupné z:
<https://games.tiscali.cz/rozhovor/rozhovor-o-ceske-lokalizaci-warcraft-iii-51946>

GOLDEN, Christie. *Arthas: Zrod krále lichů*. Ostrava: Fantom Print, 2010.
ISBN 978-80-7398-095-5.

GOLDEN, Christie. *Arthas: Rise of the Lich King*. New York: Pocket Books, 2009.
ISBN-13: 978-1-4391-5938-5. ISBN-10: 1-4391-5938-6.

KADLECOVÁ, Kateřina. Letošní anticena za zfušovaný překlad nebyla udělena. Proč vyšla česká verze knihy Steve Jobs naprázdno? *Reflex.cz* [online]. 27. 5. 2015 [cit. 20. 3. 2021]. Dostupné z: <https://www.reflex.cz/clanek/kultura/64328/letosni-anti-cena-za-zfusovany-preklad-nebyla-udelena-proc-vysla-ceska-verze-knihy-steve-jobs-naprazdno.html>

KRAUS, Jiří. *Nový akademický slovník cizích slov A-Ž*. Praha: Academia, 2005 (dotisk 2007). ISBN 978-80-200-1351-4.

METZEN, Chris, Matt BURNS a Robert BROOKS. *World of Warcraft – Kronika: Svazek II*. [Praha] Crew, Fantom Print, 2017. ISBN 978-80-7449-447-5 (Crew), 978-80-7398-381-9 (Fantom Print).

MIKUŠOVÁ, Hana. Není con jako con. Medium [online]. 28. 6. 2018 [cit. 5. 5. 2021]. Dostupné z: <https://medium.com/letn%C3%AD-%C5%A1kola-2018/nen%C3%AD-con-jako-con-a4b71a104d40>

Oxford Learner's Dictionaries [online]. Oxford: Oxford University Press, 2021.
Dostupné z: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

PAVLOVA, Olga. Překladatelství je řemeslo, ve kterém se lze pořád zdokonalovat. *PLAV – Měsíčník pro světovou literaturu* [online]. 2. 7. 2019 [cit. 23. 5. 2021].
Dostupné z: <https://www.svetovka.cz/2019/07/04-2019-rozhovor2/>

PEDERSEN, Jan. How is Culture rendered in Subtitles? In: *Challenges of Multidimensional Translation* [online]. Saarbrücken, 2005, s. 113-130 [cit. 19. 5. 2021].
ISSN 069-1306222. Dostupné z:
http://www.translationconcepts.org/pdf/MuTra_2005_Proceedings.pdf

PLECHÁČEK, David. Filip Ženíšek: Kvalita překladů šla spíše dolů. *Hrej.cz* [online].
8. 7. 2020 [cit. 20. 5. 2021]. Dostupné z:
<https://hrej.cz/article/filip-zenisek-kvalita-prekladu-sla-spise-dolu>

PLECHÁČEK, David. Filip Ženíšek: Velké hry mě živí, malé mě baví. *Hrej.cz* [online].
10. 7. 2020 [cit. 20. 5. 2021]. Dostupné z:
<https://hrej.cz/article/filip-zenisek-velke-hry-me-zivi-male-me-bavi>

Skloňování mužských jmen – 5. p. j. č. Internetová jazyková příručka [online] (2008–
2021). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. [cit. 23. 5. 2021]. Dostupné z:
<https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=225>

ŠTEFEČEK, Jakub. Bídna česká angličtina. Dobře ji umí jen 12 % dospělých. Ve Švédsku 54 %. Může za to dabing? *HlidaciPes.org* [online]. 25. 4. 2016
[cit. 18. 4. 2021]. Dostupné z: <https://hlidacipes.org/bidna-ceska-anglictina-dobre-ji-umi-jen-12-dospelych-ve-svedku-54-muze-za-to-dabing/>

ŠTÍCHA, František. *O věrnosti překladu*. Praha: Academia, 2019.
ISBN 978-80-200-2944-7.

Warcraft III: Reign of Chaos. Irvine (Kalifornie), Blizzard Entertainment, 2002.
verze 1.15 us.

Warcraft III: Reign of Chaos (Vláda chaosu). Praha, Cenega Czech, 2004. verze 1.15 cz.

WICHA, Lukáš. *Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny*. 2013. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav translatologie. Vedoucí práce Jettmarová, Zuzana.

ZAVŘELOVÁ, Monika. Harry Potter by se jmenoval Jindra Hrnčič, prozrazuje překladatel Medek. *iDNES.cz* [online]. 17. 1. 2021 [cit. 8. 5. 2021]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/literatura/vladimir-medek-prekladatel-rozhovor-harry-potter-stromy-znamenaji-svet.A210114_230400_literatura_kiz

7 Obrazové přílohy

1) Říjnová reakce na vládní opatření, apinova reakce je také jedním z herních citátů.

Viet Tran @VietnamecZHane

Co očekávat v pátek. Reakce přijímám pouze ve formě hlášek z Warcraftu 3.

Translate Tweet

Prymula
This entire city must be purged.

1:00 PM · Oct 7, 2020 · Twitter for Android

16 Retweets 3 Quote Tweets 367 Likes

apin @dj_apin · Oct 7, 2020
Replying to @VietnamecZHane
Možné vedlejší účinky jdou sucho v ústech, zadržování vody, bolestivé svědění konečníku, halucinace slabomyslnost, psychóza, smrt a zápach z úst, před použitím se poradte se svým lékařem.

Viet Tran @VietnamecZHane · Oct 7, 2020
Definice koronaviru, než to bylo mainstream.

Zdroj: příspěvek uživatele Viet Tran. *Twitter.com* [online]. 7. 10. 2020 [cit 4. 4. 2021].


Dostupné z: <https://twitter.com/VietnamecZHane/status/1313796355803021313>

2) Co se podle redditové komunity doopravdy stalo ve Stratholmu.

↑ Posted by u/Greenxboy 1 year ago 2

8.7k ↓ **What really happened in Stratholme**

Humor / Meme



149 Comments Share Save Hide Report 96% Upvoted

This thread is archived
New comments cannot be posted and votes cannot be cast

SORT BY **BEST** ▾

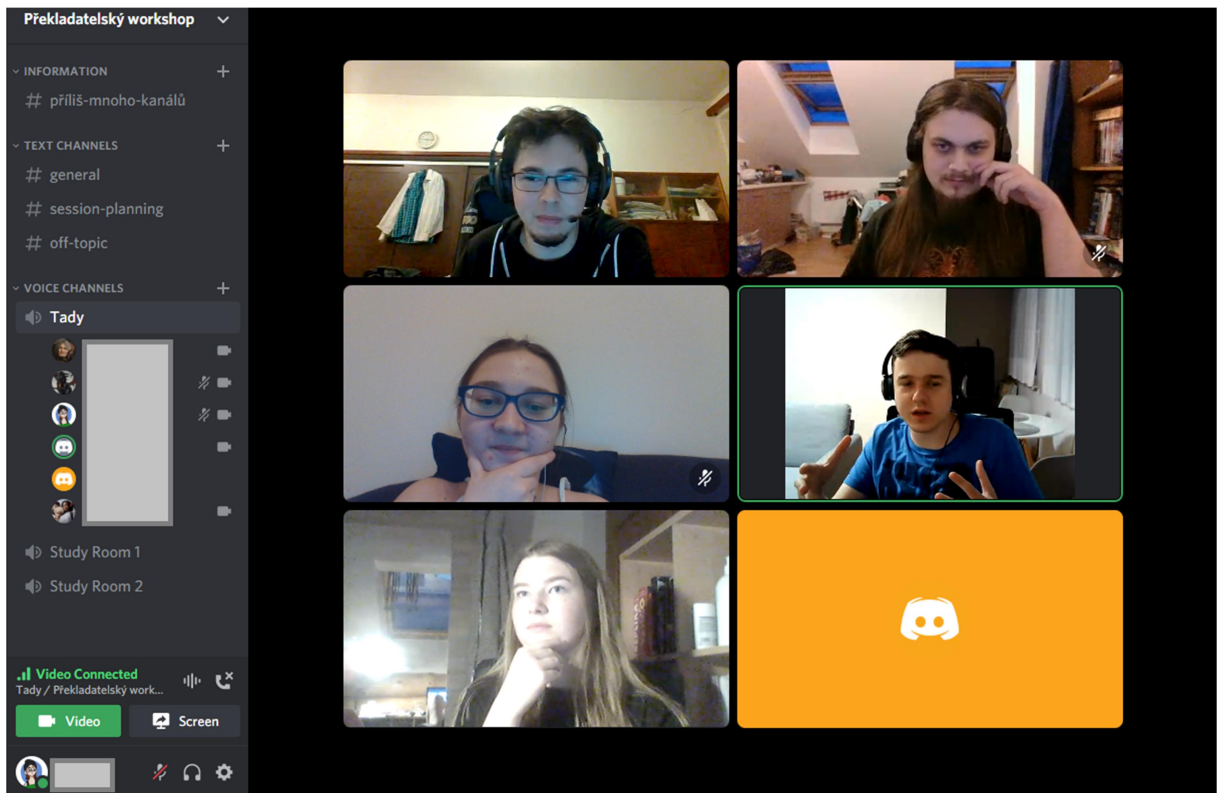
Spellbreak 1 year ago
We asked the opinion of Uther the Lightbringer he said: "It's just a flu. Arthas lost his mind"
↑ 551 ↓ Share Report Save

Oonada 1 year ago
In other news King Terenas has decided to double down on calling it a hoax, says people should keep interacting with others and travel more.
↑ 212 ↓ Share Report Save

Zdroj: příspěvek uživatele Greenxboy. What really happened in Stratholme. *Reddit* [online]. 19. 3. 2020 [cit. 17. 5. 2021]. Dostupné z:

https://www.reddit.com/r/wow/comments/fl9bbg/what_really_happened_in_stratholme/

3) Screenshot s účastníky workshopu. Účastníci souhlasili s tím, že se v této práci objeví jejich tváře, ovšem vyžádali si zakrytí přezdívek.



8 Textové přílohy – výstupy z workshopu

8.1 Původní text – Arthas: Rise of the Lich King (Chapter 15)

Frostmourne...

“Aye, I thought I recognized this. It’s written in Kalimag—the elemental language,” Muradin continued. He frowned as he read. “It’s...a warning.”

“Warning? Warning of what?” Perhaps shattering the ice would damage the sword somehow, Arthas thought. The unnatural ice block itself, though, seemed to have been—almost cut from another, larger piece of ice. Muradin translated slowly. Arthas listened with half an ear, his eyes on the sword.

“Whosoever takes up this blade shall wield power eternal. Just as th’ blade rends flesh, so must power scar th’ spirit.” The dwarf leaped to his feet, looking more agitated than Arthas had ever seen him. “Och, I should’ve known. Th’ blade is cursed! Let’s get the hell out of here!”

Arthas’s heart gave a strange wrench at Muradin’s exclamation. Leave? Leave this sword behind, hovering in its frozen prison, untouched, unused, with such vast power to offer him? “Power eternal,” the inscription had promised, along with the threat of scarring the spirit.

“My spirit is already scarred,” Arthas said. And so it was. It had been scarred by the needless death of a beloved steed, by the horror of watching the dead rise, by the betrayal of one he loved—yes, he had loved Jaina Proudmoore, he could say it now in this moment where his soul seemed to lie naked in front of the sword’s judgment. It had been scarred by being forced to slaughter hundreds, by the need to lie to his men and forever silence those who would question and disobey him. It had been scarred by so very much. Surely the marks left by the power to right a horrible wrong could not be greater than these.

“Arthas, lad,” Muradin said, his rough voice pleading. “Ye’ve enough tae deal wi’ without bringing a curse on yer head.”

“A curse?” Arthas laughed bitterly. “I would gladly bear any curse to save my homeland.”

Out of the corner of his eye, he saw Muradin shiver. “Arthas, ye ken I’m a solid one, no given tae flights o’ fancy. But I tell ye, this is bad business, lad. Leave it be. Let it stay here, lost and forgotten. Mal’Ganis is here, well, that’s fine. Let him freeze his demonic arse here in the wilderness. Forget this business and let’s lead your men home.”

An image of the men suddenly filled Arthas’s mind. He saw them, and beside them he saw the hundreds that had already fallen to this horrible plague. Fallen only to rise, unthinking rotting hunks of flesh. What of them? What of their souls, their suffering, their sacrifice? Another image appeared—a huge piece of ice, the same ice that now encased Frostmourne. He saw now where this chunk of ice had come from. It was part of something larger, stronger—and

it, with the runeblade inside it, had been somehow sent to him to avenge those who had fallen. A voice whispered in his mind: The dead demand vengeance.

What was a handful of living men compared to the torment of those who had fallen in so horrible a fashion?

“Damn the men!”

8.2 Oficiální překlad J. Netoličky – Arthas: Zrod krále lichů (Kapitola 15)

Mrazivý smutek...

„Jo, věděl jsem, že to vod někad' znám. Je to napsaný v kalimagštině – základním jazyku,“ pokračoval Muradin. Zamračil se a četl. „Je to varování...“

„Varování? Před čím?“ Možná by při rozbití ledu mohli meč nějak poškodit, napadlo Arthase. Ten nepřírozený ledový blok vypadal, jako by sám byl odseknutý z nějakého většího kusu ledu. Muradin pomalu překládal. Arthas ho poslouchal jen na půl ucha, oči upřené na meč.

„Kdož vezmeš meč tento, mocí budeš vládnouti věčnou. A jako meč do těla tnouti umí, moc na duši šrámy zanechává.“ Trpaslík vyskočil na nohy a najednou vypadal víc vyvedený z míry, než ho kdy Arthas viděl. „Sakra, měl jsem se to domáknout dřív. Ten meč je prokletej! Mizíme vocad'!“

Arthasovi se při trpaslíkově prohlášení podivně sevřelo srdce. Odejít? Nechat meč tady, vznášet se v ledovém vězení, nedotčený a s mocí, kterou jim nabízel? „Mocí věčnou,“ sliboval nápis společně s varováním, že ona moc může zanechat šrámy na duši.

„Já už šrámy na duši mám,“ řekl Arthas. A byla to pravda. Měl duši poznamenanou zbytečnou smrtí milovaného koně, hrůzou z pohledu na mrtvé vstávající z hrobů, zradou té, kterou miloval..., ano, miloval Jainu Proudmoorovou a uvědomoval si to i v tento okamžik, když měl před sebou svou duši jako na dlani, jako by ji meč měl soudit. Měl ji zjizvenou od toho, jak musel povraždit stovky nevinných, jak musel lhát svým mužům a navždy utiší ty, kteří by se mohli ptát nebo mu odeprít poslušnost. Jeho duše byla téměř rozervaná na kusy. Znamení zanechané mocí, jež je schopna napravit to strašlivé příkoří, přece nemůže být horší než všechna ta, která už má.

„Arthasi, chlapče,“ řekl Muradin a jeho hrubý hlas zněl nyní prosebně. „Máš dost problémů i bez nějakýho prokletýho meče.“

„Prokletého?“ Arthas se hořce zasmál. „Ochotně přijmu každou kletbu, jen abych zachránil svou vlast.“

Koutkem oka viděl, jak se Muradin zachvěl. „Arthasi, hele, víš, že jsem tvrd'ák. Fakt nedám na ňáký babský povídačky, ale tohle je drsný. Nech ho tu, ztracenej a zapomenutej. Mal'Ganis tu je, to je v pohodě. Tak ať mu ta jeho démonská prdel zmrzne. Zapomeň na to a jedem s chlapama domů.“

Arthas měl najednou před sebou obraz svých vojáků. Viděl je a vedle nich viděl stovky těch, kteří už podleli strašlivé nákaze. Podleli, aby znovu povstali jako nemyslicí kusy hnijícího masa. A co oni? Co jejich duše, jejich utrpení a oběti? Objevil se další obraz. Ohromný kus ledu, stejného ledu, v němž nyní vězel Mrazivý smutek. Arthas nyní viděl, odkud se ten led vzal. Byl součástí čehosi většího, silnějšího, a on ho dostal společně s uvězněným Mrazivým smutkem, aby pomstil všechny padlé. Pak se mu v hlavě ozval šepot: *Mrtví žádají pomstu.*

Co byla hrstka živých proti mukám těch, co tak strašlivým způsobem zahynuli?

„K čertu s chlapama!“

8.3 Překlad účastníka D – Arthas: Vzestup krále lichů

Mrazivý smutek...

„Jo, myslel sem, že to poznávám. To je napsaný v Kalimagštině – jazyku elementálů,“ pokračoval Muradin. Četl dále a zamračil se. „Je to... varování“.

„Varování? Varování před čím?“ Pokud zkusím led rozlomit, mohl by se meč poškodit, pomyslel si Arthas. Nepřirozený kus ledu se jevil jako by byl byt' jen malou částí kusu většího. Muradin pomalu překládal další slova. Arthas poslouchal jen zčásti, oči měl upřené na meč uvězněný v ledu.

„Kdokoliv uzme tento meč, bude mít věčnou moc. Tak jako ten meč trhá maso, tož musí jeho moc jizvit dušu.“ Trpaslík obratně vyskočil na nohy a vypadal více rozrušeně, než jak jej Arthas kdy viděl. „No, měl sem to tušit. Ten meč je prokletej. Padáme odsud!“

Arthasovo srdce se ozvalo tak, jak jej ani on sám ještě nikdy neslyšel. Odejít? Nechat uvězněný meč v jeho ledovém vězení, netknutý, nevyužitý, s tak obrovskou mocí, co mu může nabídnout? „Věčnou moc,“ tak to sliboval nápis vyrytý na čepeli meče, spolu s hrozbou zjizvení duše.

„Moje duše již zjizvena je,“ pravil Arthas. Bylo tomu tak. Zjizvena zbytečnou smrtí milovaného oře. Zjizvena hrůzou, kterou představovalo znovuoživení mrtvých. Zjizvena zradou té, kterou miloval – ano, miloval Jainu Proudmoore. Konečně mohl na tato slova pomyslet, v momentě, kdy jeho obnažená duše čelila rozsudku meče uvězněného v ledu. Zjizvena nutností zabíjet. Zjizvena množstvím lží, kterými klamal své muže. Zjizvena věčným umlčením těch, kdo by o něm pochybovali nebo jej neuposlechli. Zjizvena mnohým. Jizvy zanechané mocí napravit strašnou křivdu jistojistě nemohly být horší.

„Arthasi, chlapče,“ pronesl Muradin až prosebným tónem. „Už tak teho je na tebe moc, tož na sebe nepřivolávaj eště kletbu k temu všemu.“

„Kletbu?“ Arthas ze sebe vyloudil hořký smích. „S radostí ponesu jakoukoliv kletbu, pakliže mi pomůže zachránit moji domovinu.“

Koutkem oka zahlédl, jak se Muradin zachvěl. „Arthasi, víš, že se na mě můžeš spolehnout, ani na báchorky moc nevěřím. Ale tohle je špatnej nápad. Nechej to na pokoji. Nechej to ztracené a zapomenuté. Mel’Ganis je tu, no tak pro mě za mě, ať mu ta jeho démonická zadnica třeba umrzne tu v divočině. Zapomeň na to, vem svoje muže a poplujem dom.“

Arthas si najednou vybavil své muže. Viděl je, doprovázené těmi, co již padli vinou této hrozný náklady. Padli, jen aby znovu povstali jako nemyslíci kusy masa. Co se stane s nimi? S jejich dušemi? Jejich utrpením? Jejich obětováním? Arthasovi se vyjevil další obraz – obraz kusu ledu, jímž byl obklopen Mrazivý smutek. Nyní mu již bylo jasné, odkud onen kus ledu pochází. Byl částí něčeho většího, mocnějšího – a spolu s runovým mečem uvězněným uvnitř, si k němu našel cestu, aby mu pomohl pomstít padlé. V jeho mysli najednou uslyšel hlas: *Mrtví musejí být pomstěni.*

Co znamenala hrstka přeživších mužů, ve srovnání s utrpením těch, kteří padli tak strašným způsobem?

„Necht’ jsou mí muži zatraceni!“

8.4 Překlad účastníka K – Artas: Povstání krále lichů

Frostmourne...

„Hej, myslím, že to poznávám. Je to napsané v Kalimagu – základním jazyku.“ pokračoval Muradin. Zamračil se. „Je to... varování.“

„Varování? Varování před čím?“ Možná tříštění ledu nějak poničilo meč, pomyslel si Artas. Ale samotná kostka ledu vypadala jako odseknutá od většího kusu. Muradin pomalu překládal. Artas poslouchal na půl ucha, s očima přibíťma na meči.

„Kdokoli, kdo pozvedne tuto čepel, ovládne věčnou moc. Tak, jako čepel trhá maso, stejně tak musí moc zjizvit duši.“ Trpaslík vyskočil na nohy, vypadajíc více rozrušený, než ho kdy Artas viděl. „Ach, měl jsem to tušit. Čepel je prokletá! Pojďme sakra vypadnout!“

Artasovo srdce se Muradinovým zvoláním zvláště trhlo. Odejít? Nechat tento meč za sebou, vznášející se ve svém zamrzlém vězení, nedotknutý, nepoužitý, s tak ohromnou mocí, kterou mu nabízí? „Nekonečná moc,“ sliboval nápis, společně s výhružkou zjizvení duše.

„Má duše už zjizvená je,“ pronesl Artas. A také že ano. Byla zjizvená nepotřebnou smrtí milovaného oře, hororem sledování jeho zmrtvýchvstání, zradou milované – ano, miloval Jainu Proudmoore, v téhle chvíli to mohl říct, v tomto momentu, kdy jeho duše vypadala naze ležící před soudem meče. Byla zjizvená donucením povraždít stovky, potřebou lhát svým mužům a navždy utiřit ty, kteří by o něm pochybovali a neuposlechli. Byla zjizvená opravdu hodně věcmi. Následky zanechané mocí napravit strašnou chybu nemohly být horší než tyto.

„Artasi, mládenče,“ řekl Muradin prosbu jeho hrubým hlasem. „Už tak toho máte dost, i bez toho, abyste na svou hlavu uvalil kletbu.“

„Kletbu?“ Artas se hořce zasmál. „Klidně bych snesl každou kletbu pro záchranu své země.“

Koutkem oka viděl Muradina se zachvět. „Artasi, já jsem pořádný chlap, žádná krasotinka. Ale říkám vám, to je špatný nápad, mládenče. Nechte to být. Nechte to tady, ztracené a zapomenuté. Mal'Ganis je tady, no, to je v pořádku. Nechte ho, ať jeho démonická zadnice tady v divočině umrzne. Zapomeňte na tento nápad a doved'te své muže domů.“

Myšlenka na muže najednou zaplnila Artasovu mysl. Uviděl je, a vedle nich uviděl stovky jiných, kteří už padli, kvůli tomuto strašnému moru. Padli jen aby povstali, nemyslíci hnijící kusy masa. Co z nich? Co z jejich duší, jejich utrpení, jejich obětí? Další myšlenka se zjevila – obrovský kus ledu, ten stejný, který teď zapouzdřil Frostmourne. Teď už věděl, odkud se ten kus ledu vzal. Byla to část něčeho většího, silnějšího – a to, s runovými listy uvnitř, k němu bylo nějak posláno, aby pomstil ty, kteří padli. Hlas v jeho hlavě zašeptal: *Mrtví si vyžadují pomstu.*

Co byla hrstka živých mužů, v porovnání s trápením těch, kteří padli tak hrozivě?

„K čertu s muži!“

8.5 Překlad účastníka M – Arthas: Vzestup Krále lichů

Mrazivý Smutek...

„Jasně, já jsem si říkal, že to poznávám. Je to psané v prastarém jazyce elementálů, Kalimagu.“ Muradin pokračoval a zamračil se, jak podstavec četl. „Je to... varování.“

„Varování? Varování před čím?“ Možná by roztržštění ledu nějak mohlo poškodit meč, přemýšlel Arthas. Tento nepřírozený ledový blok se zdál, jako by byl vyřezán z jiného většího kusu ledu. Muradin pozvolna překládal. Arthas jej poslouchal jen na půl ucha, jeho oči upřenlivě hleděly na meč.

„Kdokoliv se chopí tohoto meče bude vládnou nekonečnou silou. Stejně jako čepel trhá maso, musí i jeho moc drásat duši.“ Trpaslík vyskočil na nohy a vypadal rozrušeněji než jej Arthas kdy viděl. „Ach, měl jsem to tušit. Ten meč je prokletý. Pojďme odsud vypadnout!“

Muradinova slova zasáhla Arthase hluboko. Odejít? Opustit takový meč, jenž se uvězněně vznáší ve svém ledovém vězení, a nepužit jej, když nabízí takovou nesmírnou moc? „Nekonečnou moc“, to napsal na podstavci sliboval spolu s dalšími hrozbami o drásání duše.

„Má duše už je dost zjizvená,“ řekl Arthas, a tak tomu i bylo. Podepsaly se na ní zbytečná smrt jeho milovaného oře, nevyslovitelná hrůza, když viděl své poddané vstávat z mrtvých, zrada té, kterou miloval – ano, skutečně miloval Jainu Proudmoore, konečně byl ochotný si to přiznat když jeho duše se zdála být očištěna v přítomnosti soudu Meče. Podepsalo

se na duši to, že byl nucen povraždit stovky nevinných obyvatel, že musel lhát svým mužům a navždy utiшит ty, kteří o jeho úsudku pochybovali či se vzepřeli. Podepsalo se na něm mnohé. Zajisté tedy následky přijetí této moci k napravení zla nemohou být vyšší než ty, které si již nese.

„Arthasi, chlapče,“ řekl Muradin hrubým, přesto prosebným hlasem. „Už takhle máš starostí nad hlavu, natož aby sis k tomu přidal i prokletí.“

„Prokletí?“ Arthas se trpce usmál. „Rád přijmu jakoukoli kledbu pokud mi to pomůže zachránit mojí vlast.“

Pouhým koutkem oka zahlédl Muradina, jak se otřásl. „Arthasi, ty víš, že se na mě můžeš spolehnout a že nepopouštím úzdu fantazii. Říkám ti, tohle je špatný nápad, chlapče. Nech jej být, nech ho tady ležet, ztracený a zapomenutý. Mal’Ganis je tady, tak tedy budiž. Ať si tady pro mě za mě umrzne. Zapomeň na tuhle výpravu a veď své muže domů.“

Náhle se v Arthasově mysli objevil obraz jeho mužů. Vedle nich tam stály stovky dalších, kteří již podleli té strašné nákaze. Zemřeli jenom proto, aby mohli povstat jako nemyslicí hnicí kusy těl. A co oni? Jejich duše, jejich utrpení, jejich obětování? Další obraz zaplavil Arthasovu mysl, tentokrát vyobrazující velký kus ledu, stejného kusu ledu, který nyní obklopuje Mrazivý Smutek. Konečně spatřil, odkud tento kus ledu pochází. Byl součástí něčeho většího, silnějšího a ono, spolu s runovým mečem uvnitř, mu jej poslalo aby pomstil ty, jež zemřeli. V hlavě mu našeptával jakýsi hlas: *Mrtví se dožadují pomsty.*

Co je hrstka živých mužů oproti utrpení těch, kteří padli tak ukrutným způsobem?

„K čertu s muži!“

8.6 Překlad účastníka O – Arthas: Zrod krále lichů

Mrazivý smutek...

„Oukej, myslím, že vim, co to je. Je to napsaný v kalimagštině – jazyce elementálů.“ Muradin pokračoval ve čtení a při tom se zamračil. „Je to... varování.“

„Varování? Varování před čím?“ Arthase napadlo, že při roztříštění ledu by se meč mohl poškodit. Nepřirozený kus ledu však vypadal, jako by sám byl vytesán z jiného, většího kusu ledu. Muradin pomalu pokračoval v překladu. Arthas poslouchal jen na půl ucha, oči upřené na meč.

„Kdokoliv zvedne tento meč, bude odměněn mocí věčnou. Ale tak, jak čepel jizví maso, tak moc nevyhnutelně jizví duši.“ Trpaslík vyskočil na nohy a vypadal mnohem rozrušeněji, než jej Arthas kdy viděl. „Och, měl jsem to vědět! Tenle meč je prokletej! Musíme ocad’ vypadnout!“

Arthasovo srdce se při Muradinově prohlášení podivně sevřelo. Odejít? Ponechat tady meč vznášející se v ledovém vězení, nedotčený, nepoužitý, a s ním i veškerou jeho sílu, kterou mu mohl nabídnout? „Věčná moc,“ sliboval nápis – vedle výhružky o zjizvení duše.

„Moje duše už je dávno zjizvená,“ řekl Arthas. A taky byla. Byla zjizvená zbytečnou smrtí milovaného oře, hrůzami, které viděl, když mrtví povstávali, byla zjizvená zradou od té, kterou miloval – ano, miloval Jainu Proudmoore, teď to mohl říct, když jeho duše ležela nahá před mečem vydávajícím rozsudek. Byla zjizvená tím, že byl donucen zabít stovky lidí, a jeho potřebou lhát svým mužům a navždy umlčet ty, kteří kladli nevhodné dotazy a nedodržovali rozkazy. Byla tak moc zjizvená. Jizvy, které by mu mohla způsobit síla meče, by nemohly být větší než ty, které už měl.

„Arthasi, chlapče,“ řekl Muradin prosebně. „Už tak se musíš vypořádávat s hromadou věcí, natož abys na sebe uvalil kletbu.“

"Kletbu?" zasmál se hořce Arthas. „S radostí bych na sebe vzal jakoukoliv kletbu, jenom abych zachránil svou zem.“

Koutkem oka viděl, jak se Muradin zachvěl. „Arthasi, ty víš, že jsem tvrdák, jen tak něčeho se neleknu. Ale říkám ti, tohle není dobrý. Nech to bejt. Nech ho tady, ztracenej a zapomenutej. Mal'Ganis je tady, dobře, tak ať si je. Nech ho, ať mu tady v divočině zmrzne prdel. Zapomeň na tuhle záležitost a vezmi své muže domů.“

Obraz mužů znenadání zaplnil Arthasovu mysl. Viděl je, a mezi nimi viděl stovky těch, kteří už podlehlí smrtící nákaze. Padli jenom proto, aby znovu povstali – jako nemyslíci, zkažené kusy masa. A co oni? Jejich duše, utrpení... a oběti? V mysli se mu objevil jiný obraz – obrovský kus ledu, toho samého ledu, který teď obklopoval Mrazivý smutek. Teď už věděl, odkud ten kus ledu pocházel. Byl to kus něčeho většího, silnějšího... a on ten kus spolu s mečem dostal, aby mohl pomstít ty, kteří padli. Zaslechl tichý šepot vycházející odnikud: *Mrtví vyžadují pomstu.*

Co bylo pár mužů v porovnání s utrpením těch, kteří padli tak příšerným způsobem?

„K čertu s muži!“

8.7 Překlad účastníka S – Arthas: Vzestup krále lichů

Frostmourne...

„Je tady nápis v kalimagu, jazyku elementálů,“ řekl Muradin a zamračil se. „Je to varování,“ dodal.

„A před čím nás chtěj varovat?“ Asi abychom nepoškodili ten meč, až budeme rozbíjet led, pomyslel si Arthas. Samotný led vypadal, jako by ho někdo vyříznul z většího kusu ledu. Muradin pomalu překládal, ale Arthas ho skoro neposlouchal a jen zíral na meč.

„Kdo se chopí tohoto meče, bude vládnout nekonečnou mocí. Moc hyzdí duši stejně jako se meč zatíná do masa.“ Trpaslík vyskočil. Takhle rozrušeného ho Arthas ještě nikdy neviděl. „Ten meč je prokletý! Musíme odsud vypadnout!“

Muradinova slova Arthase vyděsila. Proč bychom měli jít pryč? Byla by nekonečná škoda nechat tu meč a spolu s ním i neskutečnou moc, kterou nabízí. Nápis na meči sliboval „nekonečnou moc“ a zhyzděnou duši...

„Má duše už je ohyzdná,“ řekl Arthas. A nepřeháněl. Jeho duše byla zohyžděna smrtí milovaného koně, hrůzostrašnými vzpomínkami na živé mrtvé, zradou Jainy Proudmoorové. Ach, jak ji miloval. Teď už se s tím nemusí tajit. Jeho duše jako by tu ležela v plné nahotě, s kůží zohyžděnou stovkami lidí, kteří padli pod jeho mečem. Byla zohyžděna věčným lhaním lidem, kteří mu byli nejbližší. Byla zohyžděna nutností navěky umlčet toho, kdo mu neprojevoval poslušnost. Byla zohyžděna tak moc, že už nemohlo být nic, co by ji mohlo zohavit ještě více.

„Arthasi neblázni, v životě máš dost starostí i bez nějaké kletby!“ řekl prosebně Muradin.

„Bez kletby?“ smál se Arthas, „kdyby to mělo pomoci, tak se klidně nechám proklít stokrát.“

Najednou si všimnul, že se Muradin třese. „Arthasi, v těchhle věcech se moc nevyznám, ale jsem si jistý, že v tom bude nějaká bouda. Mal’Ganis ať si tady třeba umrzne, to mi je jedno. Ale ty se na to vykašli. Pojd’me odsud pryč.“

Arthasovi najednou v mysli vytanuly výjevy lidí. Stovky lidí, kteří padli za oběť tomu moru. Lidí, kteří čekali, aby mohli znovu povstat, nehledě na to, že maso na jejich kostech již bylo shnilé. Co s nimi? Jak uctít jejich utrpení, jejich oběť? Najednou Arthasovi v mysli vytanul jiný obraz. Viděl velký kus ledu. Právě z něj byl vyříznut ten led, do kterého je teď zaseknut Frosmourne. Byla to součást něčeho většího, silnějšího. Jako by ho meč v ledu volal, aby pomstil podlé. „Mrtví volají po pomstě!“ pošeptal mu tichý hlas znějící odnikud.

Co je hrstka živých v porovnání s utrpením těch, co zemřeli tak mučivou smrtí?

„Proklatí lidé!“

8.8 Překlad účastníka T – Arthas: Vzestup krále Lichů

Mrazivý nářek...

„Ha, mně to bylo hnedle povědomý, tohle je Kalimag – jazyk živlů,“ pokračoval Muradin. Jak četl dál tak se zamračil. „Je to... varování.“

„Varování? Před čím?“ Možná že by se mohl meč rozbitím ledu nějak poškodit..., přemýšlel Arthas. Ten nepřirozený kus ledu však téměř vypadal, jako by byl vyříznut z jiné, větší části.

Muradin pokračoval pomalu s překládáním. Arthas poslouchal jen napůl, více se soustředil pohledem na meč.

„Každý, kdož tuto čepel uchopí, vládnouti mocí věčnou bude. Tak jak čepel skrze maso tne, stejně tak i duši zatratí.“ Trpaslík rychle vstal, takhle znepokojeného jej Arthas ještě nikdy nezažil. „To mi mělo být hnedle jasné. Ten meč je prokletej! Zmizme vodsad', ksakru!“

Arthasovo srdce vynechalo úder po Muradinově zvolání. Odejít? A ponechat meč zde, v jeho ledovém vězení, netknutý, neužitý, se vší mocí, kterou nabízí? „Věčná moc,“ slíbovala rytina, byť s hrozbou zatracení duše.

„Moje duše už je beztak dávno zatracená,“ povídá Arthas. A byla. Jeho duše byla poznamenaná zbytečnou smrtí milovaného oře, hrůzným pohledem na mrtvé, jak opět povstávají. Prošel si zradou té, kterou miloval – ano, skutečně choval k Jaině Proudmoorové lásku. Teď už to mohl přiznat, v tuto chvíli, kdy se jeho duše zdála být vystavena konečnému soudu oné čepelce! Jeho duše se zjizvila, když páchal jatka po stovkách, když musel lhát všem svým mužům a navždy umlčet ty, kteří se rozhodli mu vzdorovat. Byla poznamenaná příliš mnoha věcmi. Jen těžko si přitíží, když bude vládnout mocí napravit vše zlé!

„Arthasi, chlapče,“ nabral Muradinův hrubý hlas prosebný tón. „Již máš dost starostí, nemusíš si ke všemu ještě přidat prokletí...“

Arthas se hořce zasmál: „Prokletí? Rád na sebe vezmu jakoukoli kletbu, jen když zachráním svoji domovinu!“

Koutkem oka zahlédl, jak se Muradin zachvěl. „Arthasi, přece víš že je na mě spoleh, že se hned tak něčeho nezaleknu. Ale teď ti povídám: Tohle nemůže dopadnout dobře, hochu. Nech to být. Nechť tu ten meč zůstane, ztracen a zapomenut. Ať si tady ten démon Mal'Ganis třeba shnije v ledové divočině! Nech to tu plavat a odveď své muže domů.“

Arthasova mysl se najednou zaplnila myšlenkami na jeho muže. Viděl je, a vedle nich ty stovky, které padly za oběť tomu strašlivému moru. Muže, kteří zemřeli, jen aby se zase vrátili jako nemyslicí a hnijící kupy masa a kostí. A co jejich duše, utrpení a oběť? Následoval další výjev – obří kus ledu, ten samý, který teď obklopoval Mrazivý nárek. Teď již viděl odkud byl. Byl součástí něčeho většího, silnějšího – a s runovou čepelí uvnitř – mu byl nějak poslán, aby mohl pomstít ty, kteří padli. Uvnitř jeho mysli zašeptal hlas: *Mrtví si žádají odplaty.*

Co záleželo na pár přeživších oproti mukám těch, kteří padli tak strašlivým způsobem?

„K čertu s nimi!“