

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra anglistiky a amerikanistiky

**PŘÍPADOVÁ STUDIE AMATÉRSKÉ LOKALIZACE POČÍTAČOVÉ HRY PILLARS OF ETERNITY**

Diplomová práce

**CASE STUDY: AMATEUR LOCALIZATION OF PILLARS OF ETERNITY VIDEO GAME**

**Autor:** Bc. Hynek Hanzlík

**Studijní obor:** Angličtina se zaměřením na tlumočení a překlad

**Vedoucí práce:** PhDr. Pavel Král

Olomouc 2017

*Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl úplný seznam citované a použité literatury.*

*V Olomouci dne 3. 5. 2017*

.....

*Děkuji PhDr. Pavlu Královi za cenné informace, připomínky a rady, které mi při tvorbě diplomové práce poskytl. Poděkování patří i celému lokalizačnímu týmu, bez kterého by tato práce nemohla vzniknout.*

## Seznam obrázků a diagramů

[Obrázek 1 – příklad chybného zobrazení proměnné](#)

[Obrázek 2 – struktura profesionálního lokalizačního procesu](#)

[Obrázek 3 – přetékaní textu mimo vymezenou hranici](#)

[Obrázek 4 – prolínání jednotlivých textových řetězců](#)

[Obrázek 5 – prolínání textového řetězce s grafickým prvkem](#)

[Obrázek 6 – nesprávně zobrazené speciální znaky](#)

[Obrázek 7 – struktura souboru stringtable při zobrazení v Poznámkovém bloku](#)

[Obrázek 8 – struktura souboru při zobrazení v Microsoft Excel](#)

[Obrázek 9 – uživatelské prostředí ve webové aplikaci](#)

[Obrázek 10 – uživatelské prostředí v aplikaci enware](#)

[Obrázek 11 – proměnné v české lokalizaci Pillars of Eternity](#)

[Obrázek 12 – ukázka hlášení chyby při testování](#)

[Obrázek 13 – ukázka hlášení chyby při testování](#)

[Diagram 1 – věkové složení překladatelů](#)

[Diagram 2 – vzdělání překladatelů](#)

## Obsah

1 Úvod.....	8
2 Přehled literatury.....	10
2.1 Vymezení pojmů.....	10
2.1.2 Označení média her.....	11
2.2 Teorie lokalizace.....	11
2.3 Koncept GILT.....	12
2.3.1 Globalizace.....	13
2.3.2 Internacionalizace.....	13
2.3.3 Lokalizace.....	13
2.3.4 Překlad.....	14
2.4 Lokalizace softwaru a her.....	15
2.4.1 Představení videoherního průmyslu.....	17
2.4.2 Specifika lokalizace počítačových her.....	17
2.4.3 Lokalizace her jako termín v ČR.....	20
2.4.4 Důvody k lokalizaci her.....	21
2.5 Proces profesionální lokalizace.....	23
2.5.1 Předlokalizační fáze.....	25
2.5.1.2 Internacionalizace hry.....	25
2.5.2 Lokalizační fáze.....	27
2.5.2.1 Fáze překladu.....	27
2.5.2.2 Fáze korektury.....	28
2.5.2.3 Fáze testování.....	28
2.5.2.4 Ukončení lokalizační fáze.....	32
2.5.3 Postlokalizační fáze.....	33
2.6 Úrovně lokalizace.....	34
2.6.1 Žádná lokalizace.....	34
2.6.2 Lokalizace manuálu a balení hry.....	35
2.6.3 Částečná lokalizace.....	35
2.6.4 Úplná lokalizace.....	36
3 Případová studie.....	37
3.1 Metodologie případové studie.....	37
3.2 Představení hry Pillars of Eternity.....	37

3.3 Předlokalizační fáze .....	38
3.3.1 Globalizace.....	38
3.3.2 Internacionalizace.....	39
3.4 Lokalizační fáze.....	41
3.4.1 Fáze překladu.....	42
3.4.1.1 Komunikační kanály .....	43
3.4.1.2 Rozdělování práce mezi překladatele .....	45
3.4.1.3 Nástroje k překladu.....	48
3.4.1.3.1 Poznámkový blok .....	48
3.4.1.3.2 Microsoft Excel.....	50
3.4.1.3.3 Překladačský nástroj 1 .....	52
3.4.1.3.4 Překladačský nástroj 2 .....	54
3.4.1.4 Tvorba terminologické databáze .....	57
3.4.1.4.1 Práce s terminologickou databází.....	61
3.4.1.5 Ukázky překladu.....	62
3.4.1.5.1 Ukázka č. 1.....	62
3.4.1.5.2 Ukázka č. 2.....	64
3.4.1.5.3 Ukázka č. 3.....	64
3.4.1.5.4 Hodnocení překladů.....	66
3.4.2 Fáze korektury .....	66
3.4.2.1 Pracovní postup korektury.....	67
3.4.2.2 Ukázky korektury .....	69
3.4.2.2.1 Ukázka č. 1.....	70
3.4.2.2.2 Ukázka č. 2.....	71
3.4.2.2.3 Ukázka č. 3.....	72
3.4.2.2.4 Ukázka č. 4.....	73
3.4.2.2.5 Hodnocení korektur .....	74
3.4.3 Fáze testování.....	74
3.4.3.1 Způsob komunikace .....	75
3.5 Vydání lokalizace a přijetí veřejností.....	79
3.6 Postlokalizační fáze .....	80
3.7 Právní status amatérské lokalizace .....	81
4 Struktura lokalizačního týmu .....	82

4.1 Dotazníkové šetření .....	82
4.1.1 Demografické rozdělení.....	83
4.1.2 Vzdělání a znalosti .....	83
4.1.3 Zkušenosti s překladem a lokalizací .....	84
4.1.4 Vztah ke hráčům.....	85
4.1.5 Informace o lokalizaci a motivace respondentů .....	85
4.1.6 Hodnocení procesu lokalizace .....	86
4.1.7 Hodnocení lokalizace .....	87
4.2 Vyhodnocení dotazníku.....	87
5 Závěr.....	89
Resumé .....	92
Seznam použité literatury .....	94
Přílohy .....	98
Seznam příloh na CD .....	98
Příloha 1: Dotazník pro překladatele .....	98
Příloha 2: Rozhovor s prvním vedoucím lokalizace.....	101
Příloha 3: Rozhovor s druhým vedoucím lokalizace .....	102
Anotace .....	105

## 1 Úvod

Diplomová práce se zabývá amatérskou lokalizací počítačové hry *Pillars of Eternity*. V České republice existuje velmi aktivní komunita, která ve svém volném čase a bez nároku na odměnu vytváří lokalizace do počítačových her. Česká republika je totiž pro vydavatele počítačových her malým trhem, pro který lokalizují pouze hry s největším ekonomickým potenciálem. Velké množství počítačových her tím pádem zůstává v původním znění a k jejich lokalizaci dochází až díky činnosti herních nadšenců.

Amatérské lokalizace počítačových her se na našem území těší přízni hráčského publika, nicméně znalosti o jejich průběhu jsou pro člověka nahlížejícího z vnějšku velmi nepřesné a zkreslené. Cílem této práce tak je zmapovat a popsat proces amatérské lokalizace od prvních kroků v předlokalizační fázi až po vydání české lokalizace.

V českém akademickém prostředí již vzniklo několik kvalifikačních prací týkajících se amatérských lokalizací (Petrů, 2011; Krombholzová, 2014; Wicha, 2013), nicméně každá z nich je zkoumá lokalizace jen z jednoho pohledu – historického vývoje nebo komparativní jazykové analýzy. Samotnému procesu se nevěnuje žádný z autorů.

Práce je rozdělena do dvou hlavních částí. První částí je přehled literatury, který představuje základní terminologii oboru, teoretické přístupy k lokalizaci, problematiku lokalizace a specifika lokalizace počítačových her. Jelikož případová studie představuje proces amatérské lokalizace, je součástí této kapitoly také popis profesionální lokalizace, se kterou zkoumanou amatérskou lokalizaci srovnávám.

Druhou částí je samotná případová studie. Jednotlivé fáze lokalizace jsou za sebe řazeny podle chronologie v procesu – od globalizace a internacionalizace, přes fázi překladu, korektury a testování až po vydání – tedy stejně, jako u lokalizace profesionální, na kterou se případová studie často odkazuje. Součástí studie jsou také ukázky překladu a korektury a popis tvorby terminologické databáze, včetně příkladů.

Čtvrtá kapitola se zabývá demografickým složením lokalizačního týmu, které je veřejnosti taktéž ukryté a nejčastěji se předpokládá, že jde o činnost studentů středních škol s nedostatečnými jazykovými znalostmi. Výzkum v této části probíhal formou



dotazníkového šetření. Respondenti v elektronickém dotazníku odpovídali na otázky týkající se jejich vzdělání, zkušeností a pohledu na celý proces lokalizace.

V diplomové práci se snažím zodpovědět následující výzkumné otázky:

- Jakým způsobem probíhala amatérská lokalizace počítačové hry *Pillars of Eternity*?
- Je tento způsob amatérské lokalizace srovnatelný s lokalizací profesionální?
- Je možné srovnávat amatérskou lokalizaci hry s profesionální lokalizací hry jako celek nebo jen některé její části?
- Je produkt amatérské lokalizace srovnatelný s produktem profesionální lokalizace?
- Jaké kroky vedly k tomu, aby produkt amatérské lokalizace mohl, případně nemohl, být srovnatelný s produktem profesionální lokalizace?

## 2 Přehled literatury

Hlavním zájmem diplomové práce je případová studie, nicméně proces lokalizace má svůj teoretický rámec. V této části práci se tedy věnuji představení teoretických přístupů autorů, kteří jsou v této oblasti aktivními badateli, a také zde definuji základní terminologii oboru.

Stěžejní částí přehledu literatury je však problematika lokalizace softwaru, konkrétně pak lokalizace počítačových her. V těchto kapitolách se věnuji tomu, co lokalizace obnáší, jaká jsou specifika lokalizace počítačových her a jaké je postavení herních lokalizací v České republice. Následuje část pojednávající o procesu profesionální lokalizace, jak jej popisuje překladatel z tohoto oboru, zabývající se lokalizacemi profesně i akademicky. Tato část slouží jako předobraz a měřítko k porovnání s amatérskou lokalizací v případové studii.

### 2.1 Vymezení pojmů

Lokalizace je pojem používaný v mnoha odvětvích, ne pouze v translatologii. V obecné rovině lokalizace, resp. lokalizovat, znamená „umístit, místně vymežit, omezit.“<sup>1</sup> V oblasti lékařství pak označuje „určování sídla chorobných změn v mozku a míše z příznaků, které se projevují na přístupných částech organismu.“<sup>2</sup> Akademický slovník cizí slov obsahuje i definici lokalizace v oblasti výpočetní techniky, podle které je lokalizace „přizpůsobení softwaru národnímu prostředí“.<sup>3</sup>

S národním prostředím je spojen další termín – locale. Esselink, s odkazem na společnost LISA (Localization Industry Standards Association – dnes už zaniklá asociace lokalizačních společností), definuje lokalizaci jako jazykové a kulturní přizpůsobení produktu cílovému locale, kde bude produkt používán a prodáván.<sup>4</sup> Locale tedy značí specifickou kombinaci geografického umístění, jazyka a kódování znaků. Pro český jazyk

---

<sup>1</sup> Lokalizace. *Internetová jazyková příručka* [online]. 2017 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=lokalizace>

<sup>2</sup> Sdružení pro Ottův slovník naučný, s. 1267.

<sup>3</sup> Lokalizace. *Internetová jazyková příručka* [online]. 2017 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=lokalizace>

<sup>4</sup> ESSELINK, Bert. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam: John Benjamins, 2000, s. 3.

existuje jediné locale – to, které se používá na území České republiky, tedy cs\_CZ. Součástí takového locale je orientace psaní (zleva doprava, shora dolů), způsob zápisu data a času, oddělování číselných řádů, použití desetinného znaku, pravidla psaní velkých a malých znaků atd.

### 2.1.2 Označení média her

Někteří autoři, např. Bernal-Merino nebo O'Haganová, se ve svých pracích a článcích zabírají otázkou, jak přesně označovat studované médium. O'Haganová potom dodává, že neexistuje shoda, co se jednotné terminologie týče.<sup>5</sup> Nejčastěji proti sobě stojí „počítačová hra“ a „videohra“, kdy se jedná o hru hranou na osobním počítači, resp. hru běžící na dedikované konzoli připojené k televizoru.<sup>6</sup> Jako všeobjímající termín je navrhován „digitální hra“, který není jako předchozí dva odvislý od platformy a zahrnuje tak mobilní, počítačové, konzolové i automatové hry.<sup>7</sup>

Dnešní herní zařízení, včetně mobilních telefonů, si jsou svým vnitřním uspořádáním velmi podobná. Fungují na určitém operačním systému, který jim umožňuje provádět různé činnosti, a i po hardwarové stránce si jsou podobné, ne-li identické v případě konzolí a počítačů – mají procesor, operační paměť i grafickou kartu. Tím chci říci, že pro mou práci není klíčové, jestli budu mluvit o počítačové hře, videohře či jen hře, a všechna tato označení budou na stejné úrovni.

## 2.2 Teorie lokalizace

Většina autorů, patří mezi ně i Esselink a Pym, zastávají tezi, že lokalizace je jednou ze čtyř fází v procesu přizpůsobení produktu uživateli nebo danému trhu. Dunne říká, že lokalizace může být správně a plně pochopena, pouze pokud se na ni nahlíží v kontextu zbývajících tří procesů, kterými jsou globalizace, internacionalizace a překlad.

---

<sup>5</sup> O'HAGAN, Minako. *Game Localization: Translating For the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins, 2013, s. 63.

<sup>6</sup> RAESSENS, Joost a GOLDSTEIN, Jeffrey. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011., s. xii.

<sup>7</sup> KERR, Aphra. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2006, s. 3.

<sup>8</sup> V lokalizačním průmyslu se používá termínu GILT, který značí, že se postupuje od globalizace, přes internacionalizaci a lokalizaci až k překladu (translation), a že jde o provázané procesy, které na sebe postupně navazují. V tomto pojetí je lokalizace součástí globální firemní strategie a s lokalizací se počítá již od začátku vývoje softwaru.<sup>9</sup>

Dunne se tohoto konceptu drží také, jen s tím rozdílem, že procesy za sebe řadí v opačném pořadí, tedy TLIG. Podle něj je to logické z toho důvodu, že takové řazení přesněji reflektuje historický vývoj a to, jak si profesionálové v oboru začali uvědomovat důležitost jednotlivých procesů v praxi, kdy zjistili, že „transformovat“ software z jednoho jazyka do druhého neznamena jej pouze přeložit, čímž vznikla lokalizace.<sup>10</sup> Následné snahy o zjednodušení procesu lokalizace daly vzniknout internacionalizaci a ta zase vedla k zavedení globálních strategií, které mají za cíl zefektivnit vývojový cyklus, ve kterém vzniká několik jazykových verzí zároveň.<sup>11</sup>

Ač má Dunne správný pohled na věc, osobně se budu držet pořadí GILT, stejně jako většina autorů, protože v případě mé studie lokalizace navazuje na předchozí procesy, které jí předcházejí nejen časově, ale i systematicky. Než se dostanu k samotné případové studii a detailnímu popisu jednotlivých činností v každém z procesů, považuji za vhodné zde obecně definovat, co koncepty v rámci GILT znamenají.

## 2.3 Koncept GILT

V předchozí části jsem zmínil termín GILT. Jednotlivým konceptům, které jej tvoří, se věnuji v následujících oddílech. Jsou zde definovány teoreticky i z toho důvodu, že tyto koncepty tvořily proces zkoumané amatérské lokalizace.

---

<sup>8</sup> DUNNE, Keiran J. Introduction: A Copernican revolution: Focusing on the big picture of localization. In: *Perspectives on Localization*. Amsterdam: Benjamins, 2006, s. 1.

<sup>9</sup> O'HAGAN, *Game Localization*, 2013, s. 89.

<sup>10</sup> DUNNE, 2006, s. 4.

<sup>11</sup> *Ibid.*, s. 5.

### 2.3.1 Globalizace

Globalizace označuje ekonomicko-politický proces, ve kterém dochází ke smazávání geografických hranic. V užším smyslu globalizace značí strategii, kdy se společnost rozhodne expandovat na cizí trhy a jít vstříc dalším zákazníkům. Zodpovídají za ní řídicí pracovníci z marketingových a prodejních oddělení. Cílem globalizace je propagovat, prodávat a podporovat produkt na mezinárodních trzích. Součástí toho je integrace lokalizace na úrovni celé společnosti.

### 2.3.2 Internacionalizace

Vývoj internacionalizace začal na přelomu let osmdesátých a devadesátých, kdy práce na lokalizaci jednoho produktu do více jazykových verzí odhalily skutečnost, že určité kroky by lokalizaci mohly zjednodušit.<sup>12</sup> Výsledkem procesu internacionalizace je tedy produkt, který může být použit na jakémkoliv trhu a v jakémkoliv jazyce. V procesu jde o oddělení zdrojového kódu programu od jazykových, a také kulturních, prvků, tudíž předchází lokalizaci. Součástí internacionalizace je i zakomponování potřebných znakových sad pro použité jazyky. Jde o činnost, kterou provádí vývojáři a programátoři softwaru.

Podle Pyma jde o nevhodně použitý termín, protože oblastí zájmu nejsou národy („nations“) ale locale, a navrhuje například „interlokalizace“ nebo „delokalizace“. Nicméně ostatní profesionálové by tyto novotvary nepřijali, takže raději překousne už zažitý termín.<sup>13</sup>

### 2.3.3 Lokalizace

Jak již bylo řečeno, lokalizace je přizpůsobení, jazykové i kulturní, softwaru národnímu prostředí. Součástí toho je primárně překlad a adaptace – ať už textu, uživatelského rozhraní nebo doplňkové dokumentace. Lokalizace ale zahrnuje i znovu zakomponování vloženého překladu do softwaru a následné testování funkčnosti, úpravu grafické

---

<sup>12</sup> DUNNE, 2006, s. 4.

<sup>13</sup> PYM, Anthony. *The moving text: localization, translation, and distribution*. Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 2004, s. 30.

podoby nebo rozvržení. Proto je nutné, nebo minimálně vhodné, aby měla lokalizace projektového manažera, který na vše dohlíží a koordinuje.

### 2.3.4 Překlad

Překlad je textový převod z jednoho jazyka do druhého. Rozdíl mezi překladem a lokalizací je v tom, že překlad je jen jednou složkou lokalizace. Dalšími jsou ty vyjmenovány výše – testování apod. Některé lokalizační společnosti uvádí, že rozdíl spočívá v tom, že lokalizace obnáší také adaptaci obsahu, který by měl v cílové kultuře, resp. locale, mít stejný význam a konotace jako originál. Překlad je podle nich doslovný převod originálu, který nehledí na správné použití idiomatických spojení nebo způsob zápisu čísel, a drží se tak starověkého pojetí této disciplíny.<sup>14</sup>

Oproti tomu Esselink uvádí, že při překladu je třeba, aby byl zdrojový text přesně převeden do cílového jazyka s tím, že zvláštní pozornost má být věnována kulturním nuancím a stylu.<sup>15</sup> Bernal-Merino například za lokalizaci považuje proces, díky kterému vznikne produkt odpovídající jazykovým a kulturním normám, stejně jako normám technickým a právním, v cílové zemi a jazyce.<sup>16</sup>

Zastaralou teorii některých společností budu ignorovat a budu se držet přístupu, že překlad a lokalizace se neliší hloubkou jazykového převodu, ale šíří provedení a technickou náročností, případně i tím, že lokalizace může zasahovat do nejazykových částí – grafické podoby nebo vzhledu postav.

---

<sup>14</sup> Translation vs Localization 101. *Morningside Translations* [online]. 2017 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <https://www.morningtrans.com/translation-localization-101/>

BENSON, Emily. Basics: Translation vs. Localization. *Gengo* [online]. 2014 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://blog.gengo.com/translation-vs-localization/>

<sup>15</sup> ESSELINK, 2000, s. 4.

<sup>16</sup> BERNAL-MERINO, Miguel Á. On the Translation of Video Games. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* [online]. 2006, (6), 22-36 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

## 2.4 Lokalizace softwaru a her

Lokalizace her je totožná s lokalizací softwaru v několika aspektech, které vycházejí z faktu, že v obou případech jde o překlad textových řetězců umístěných ve zdrojovém kódu programu. Tudiž je třeba texty z kódu extrahovat a poté zase vložit zpět.

Lokalizace nedává překladateli naprostou svobodu, protože podobně jako třeba u titulkování, i zde existuje omezení délky jednotlivých řetězců, které mají svůj přesně vymezený prostor. Jde o omezení odvíjející se od prvků v grafickém rozhraní, kam patří okna pro popisky, informace pro hráče, rady, instrukce apod. Ideálně by měl proces internacionalizace zajistit, aby se delší text dokázal vhodně naformátovat – zmenšením velikosti písma nebo rozdělením na více řádků. Nebo lze upravit uživatelské rozhraní tak, aby se přizpůsobilo délce řetězce.

Nejsnadnější řešení nabízí Chandlerová<sup>17</sup>, která se řídí pravidlem, že texty přeložené z angličtiny jsou většinou o třetinu delší, tudíž stačí ponechat okolo originálu více volného místa. Ne vždy se během vývoje na tato opatření myslí a v některých hrách mají texty stanovenou fixní délku a mohou být jen jednořádkové. V takovém případě musí překladatel disponovat kreativním talentem, protože nejlákavější strategie používání zkratk zhoršuje srozumitelnost textu.<sup>18</sup>

O'Haganová a Mangironová<sup>19</sup> uvádí další podobnosti. První je podobný vývojový cyklus, ve kterém lokalizaci ideálně předchází internacionalizace a před vydáním finální verze proběhne kontrola kvality. Druhou je potom přijetí modelu sim-ship (simultaneous shipment) za standard v lokalizačním průmyslu. Pokud společnost tento model přijme za svůj, dojde k vydání všech jazykových verzí najednou, resp. v rozpětí dní, protože data vydání v jednotlivých regionech se mohou lišit. V takovém případě překladatelé pracují s neustále se měnícím produktem, některé jeho části se mění nebo odstraňují a další zase přidávají, ke kterému navíc nemají vždy k dispozici potřebný kontext.

---

<sup>17</sup> CHANDLER, Heather Maxwell. *The Game Localization Handbook*. Hingham, Mass.: Charles River Media, 2005, s. 9.

<sup>18</sup> MANGIRON, Carmen a Minako O'HAGAN. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* [online]. 2006, [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)

<sup>19</sup> Ibid.

Přestože prioritou lokalizace musí být jak u softwaru, tak u her, funkčnost, lokalizace her musí být zároveň také kreativní a originální, protože primárním účelem hry je bavit. O'Haganová a Mangironová tedy, s odkazem na další autory, navrhuje, aby standardy vzešlé z lokalizace softwaru nebyly automaticky převáděny na lokalizaci her, kde si jednotlivé žánry, případně i tituly, žádají odlišný přístup pro zachování své jedinečnosti.<sup>20</sup>

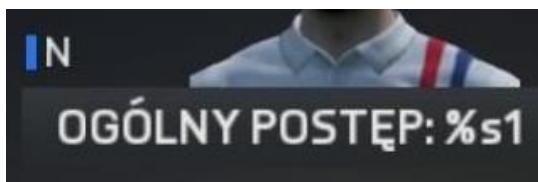
Software obecně, nejen hry, používá systém proměnných. Tyto proměnné zastupují čísla, jména nebo názvy, např. jméno hráče nebo předmětu, a jsou používána společně s dalšími proměnnými a běžným textem. Je důležité pochopit jejich funkci ve větě, jaké slovo a slovní druh zastupují a podle toho je ve větě uspořádat. Mohou mít následující podobu:

- %s koupil %d %s za %d dolarů.

V takovém případě první proměnná %s nahrazuje jméno postavy, %d značí množství zakoupených předmětů %s a %d je jejich cena. Ve hře tedy věta může vypadat následovně:

- Tom koupil 5 nožů za 5 dolarů.

V jazycích, mezi které patří i čeština, mohou takové proměnné představovat problém, protože jazyk pracuje s různými příponami podle pádů nebo čísel, přídavná jména se mění podle rodu podstatného jména apod. Proto je třeba větu přeorganizovat tak, aby i po dosazení proměnných působila přirozeně. Také je důležité proměnnou nijak neměnit a zachovat její formu, protože v opačném případě se namísto textu zobrazí jen souhrn znaků.



Obrázek 1 – příklad chybného zobrazení proměnné

---

<sup>20</sup> MANGIRON, Carmen a Minako O'HAGAN, 2006.



### 2.4.1 Představení videoherního průmyslu

Videoherní průmysl je, co se obratu týče, největším zábavním průmyslem na světě. Ač v roce 2016 stagnoval<sup>21</sup>, v předcházejících letech vždy rostl minimálně o jednotky procent a celosvětový obrat v roce 2015 činil 91,5 miliardy dolarů.<sup>22</sup> To je více, než kolik vydělal hudební nebo filmový průmysl za stejné období, případně i obě odvětví dohromady. Největšími trhy jsou jednoznačně Čína a Spojené státy americké, případně ještě Japonsko, ale zanedbatelné nejsou ani trhy v Německu, Francii, Španělsku, Itálii, Rusku nebo Brazílii.

Většina vysokorozpočtové herní produkce však vzniká ve dvou jazykově odlišných regionech – Spojených státech a Velké Británii a v Japonsku.<sup>23</sup> Jedním z nástrojů, který může mít a často i má pozitivní vliv na prodej her v dalších teritoriích<sup>24</sup>, je právě lokalizace a z toho důvodu musí být pojata správně a systematicky, protože se jedná o velikou příležitost, tak zároveň i riziko. Lokalizace je totiž dlouhý a časově i finančně náročný proces, který začíná ještě před samotným začátkem vývoje hry, příp. softwaru.

### 2.4.2 Specifika lokalizace počítačových her

Videohry jsou velmi rozmanité médium, které může mít mnoho různých podob. Stejně tak rozmanitá je i jazyková stránka her, kdy vedle sebe mohou existovat literární texty (např. ve formě knih zakomponovaných do hry, ať už fikčních nebo skutečných), hudba, básně, titulky ve filmových sekvencích, dabing, informační tabulky a popisky nebo manuály. Ve hrách se často objevují encyklopedie, nejčastěji tedy v historických hrách, ale může jít i o souhrn informací ze sci-fi nebo fantasy světa, ve kterém se hráč dozví doplňující informace o postavách, místech, rasách, plavidlech nebo mytologii. V tomto

---

<sup>21</sup> CALVIN, Alex. Amazon: 'It's been a challenging year for games retail'. *MCV UK* [online]. Londýn: NewBay Media, 6. 10. 2016 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://www.mcvuk.com/news/read/amazon-it-s-been-a-challenging-year-for-games-retail/0173494>

<sup>22</sup> Newzoo's Top 100 Countries by 2015 Game Revenues. Newzoo [online]. Amsterdam, 2015 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-top-100-countries-by-2015-game-revenues/>

<sup>23</sup> O'HAGAN, *Game Localization*, 2006, s. 86.

<sup>24</sup> *Ibid.*, s. 111.

ohledu existuje podoba s literárním překladem, kde překladatelé také často pracují s novotvory a mají volnou ruku v tom, jak si s nimi poradí.

Nemalé množství her vychází z již existujících děl, ať už je předlohou komiks, film, kniha nebo například stolní hra. Zde je kreativita naopak na škodu a překladatel je svázán předlohou, proto je třeba provést důkladnou rešerši zdrojového materiálu v daném jazyce. Bernal-Merino<sup>25</sup> dodává, že fanouškovská základna má konkrétní očekávání týkající se mluvy obyvatel apod. Pokud se jejich očekávání nenaplní a překlad bude přehlížet předlohu, riskuje tím vydavatel nespokojené fanoušky, což může vyústit v nižší prodejní čísla, případně se horší prodejnost projeví až při vydání pokračování hry.

Každá hra má také své nastavení. V některých je detailnější a umožňuje nastavení pokročilých funkcí, v jiných lze upravit jen základní parametry. Dnes je ale trendem dávat hráči a zákazníkovi co největší možnost volby, tudíž je možné si vybrat z nespočtu nastavení týkajících se grafiky a zvuku. Termíny pro ně jsou dnes již ustálené a je proto třeba, aby je překladatel používal správně.

A jak je z této části zřejmé, je více než žádoucí, aby překladatel her dokázal pracovat s různými styly jazyka podle toho, jak si to situace žádá. Je zjevné, že pro překlad velkolepé fantasy hry jsou potřebné jiné znalosti než pro překlad leteckého nebo závodního simulátoru, plného technických termínů, a jiné zase pro sportovní simulace. Bernal-Merino<sup>26</sup> říká, že nejlepší překladatelé jsou jako chameleoni, kteří dokáží měnit jazyk podle toho, jak si to kontext vyžaduje. Zároveň by překladatel měl znát herní prostředí a běžně používané fráze a nepsaná pravidla.

Hry jsou oproti jakémukoliv jinému médiu výjimečné svou interaktivitou a nelinearitou. Kniha nebo film mají pevně daný příběh odvíjející se od začátku do konce. Ve hrách záleží jen na hráči, kdy dojde, nebo naopak nedojde, k určité činnosti. Ač existují příběhově velmi svázané hry, které nedovolují sejít z předem nalinkované cesty a jejich příběhová interaktivita je tak jen minimální, takže různí hráči dostanou ve výsledku velmi podobný zážitek, nemalé množství her je naopak velmi nelineární a

---

<sup>25</sup> BERNAL-MERINO, Miguel Á. Challenges in the translation of video game. Revista Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació [online]. 2007, (5) [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>

<sup>26</sup> Ibid.

dialogy a příběh v nich jsou velmi větvené. Výjimkou nejsou ani odlišné příběhové konce odvíjející se od způsobu hraní. Důsledkem toho je zážitek každého hráče velmi individuální a jeden se tak může setkat s texty, který druhý neuvidí ani po delší době hraní a naopak.

Tento fakt má dvojitý dopad na lokalizaci. Prvním je tzv. fragmentace textu, jak jev pojmenoval Bernal-Merino.<sup>27</sup> Textové řetězce ve zdrojovém kódu za sebe nejsou vždy řazeny chronologicky a každá část dialogu nebo instrukcí se může nacházet na jiném místě v kódu hry. Překladatel tak pracuje jen s útržky, které k sobě musí poskládat. Fragmentace textu má poté dopad i na kontrolu a testování lokalizace. Pokud má být kontrola kvality důkladná, jedná se v případě nelineárních her o časově velmi náročný proces, kdy je potřeba zkontrolovat veškeré možné kombinace.

Testování lokalizace má za cíl také opravit chyby, které vznikly při překladu naslepo. Překladatelé totiž v případě oficiálních lokalizací pracují jen s textem, bez znalosti hlubšího kontextu. Oficiální lokalizace probíhají zároveň s vývojem hry, ke které nemají překladatelé přístup. Tím dochází ke stylistickým nepřesnostem nebo gramatickým chybám, např. při neznalosti pohlaví postavy. Dopad překladu naslepo se dá snížit různými způsoby. Například tím, že vývojáři k textu dodají i vysvětlující poznámky, případně tím, že si překladatel doplňující informace vyžádá sám. Poslední možností je poté již zmíněné testování, které ale ne vždy dokáže odstranit všechny chyby a nepřesnosti, jako v případě hry *Last of Us*<sup>28</sup> nebo jiných profesionálních lokalizací, které část publika vnímá jako negativní.<sup>29</sup> Tento bod se ale týká primárně oficiálních lokalizací, protože ty amatérské vznikají až po vydání hry, kdy je veškerý kontext k dispozici.

Překlad her se od jiných druhů překladů liší také objemem textu. U příběhově bohatých her nejsou výjimkou stovky až tisíce stran textu. *The Elder Scrolls V: Skyrim* obsahuje přes 3000 stran textu, *Zaklínač 3* zabral přes 2000 stran a v *Pillars of Eternity* se jednalo o necelých 700 tisíc slov. Znamená to, že lokalizace takovýchto her nejsou

---

<sup>27</sup> BERNAL-MERINO, Miguel Á. Challenges in the translation of video game. 2007. Dostupné z: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>

<sup>28</sup> FUKA, František. Videohra: The Last of Us - 80%. *FFFILM* [online]. Praha, 20. 7. 2013 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.fffilm.name/2013/07/videohra-last-of-us-80.html>

<sup>29</sup> Překlady her – překládám, ale nepoužívám. *T'Salina zpovědnice* [online]. 2015 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://t-sal.blogspot.cz/2015/05/preklady-her-prekladam-ale-nepouzivam.html>

projektem pro jednotlivce, ale pro celé týmy. V případě simultánního vydání různých jazykových verzí jsou všichni zúčastnění pod časovým a pracovním tlakem, který lze snížit tím, že na lokalizaci dohlídí někdo se znalostmi projektového a time managementu.

### 2.4.3 Lokalizace her jako termín v ČR

Tímto se dostávám k tomu, jak je v českém prostředí používán termín lokalizace ve spojení s hrami. Mnou sledovaná amatérská lokalizace se nikde jako lokalizace neoznačuje. Používá se pouze výrazu překlad nebo čeština, což se dá brát jako zkrácenina z „česká lokalizace“. I web, sdružující různé fanouškovské lokalizační projekty, včetně toho k *Pillars of Eternity*, se jmenuje Překlady her a o lokalizaci na něm není ani zmínka.<sup>30</sup> Důvodem bude neznalost problematiky, případně i nechuť nebo strach používat odborný termín. Lokalizaci na svých webových stránkách uvádí tuzemští vydavatelé her, kteří na přebal hry připojí informaci, jestli se jedná o českou verzi. Stejně tak stránky prodejců her informují o lokalizaci jednotlivých her, i když obchod Xzone je v používání termínu rozpolcený, protože v šabloně uvnitř hlavičky každé hry je položka lokalizace, ale v případě, že si obchod zaplatí exkluzivní lokalizaci, informace v textu hovoří o překladu a češtině.

O lokalizaci správně mluví i v některých herních médiích.<sup>31</sup> V jednom takovém článku autor zmiňuje fakt, že „mnozí hovoří o lokalizaci pouze jako o překladu či dokonce o „češtinách“.“<sup>32</sup> Jde sice jen o slovíčkaření, ale poukazuje na skutečnost, že společnost kolem her sice ví, co lokalizace znamená, nebo spíše jak vypadá výsledek lokalizace, ale už si nejsou vědomi toho, co celý proces obnáší. Autoři amatérských lokalizací tak svou práci prezentují jako něco bližšího běžnému člověku, kdy nepoužívají cizího termínu, ale na druhou stranu tím degradují lokalizaci na pouhý překlad.

---

<sup>30</sup> O nás. *Překlady her* [online]. 2016 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://prekladyher.eu/napoveda/onas/>

<sup>31</sup> BIGAS, Jiří. Proč konzolové hry neumějí česky? *Hrej* [online]. Praha: Xzone, 28. 10. 2010 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.hrej.cz/clanky/lokalizace-na-konzolich-pocesku-3334/>

<sup>32</sup> SCHUBERT, Vojtěch. TÉMA: Jak se překládají hry do češtiny? *Eurogamer.cz* [online]. Praha, 20. 10. 2013 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/tema-jak-se-u-nas-prekladaji-hry-do-cestiny>

#### 2.4.4 Důvody k lokalizaci her

Lokalizace je prostředek, který dokáže dostat produkt společnosti k většímu publiku. Pro většinu zahraničních společností jsou světové trhy důležitou položkou příjmů a lokalizace umožňuje příjmy v těchto oblastech ještě navýšit. Pro zákazníky je potom pohodlí spojené s prací v jejich jazyce přednější než cena produktu.<sup>33</sup> V některých případech, konkrétně ve Francii, lokalizaci nařizuje zákon, tzv. Toubonův zákon, který ukládá povinnost lokalizovat zahraniční software, který má být ve Francii distribuován. Obdobný zákon existuje i v Québecu, kde je francouzština úředním jazykem.

To jsou ale jen výjimky a rozhodnutí o lokalizaci se řídí několika faktory, z nichž nejdůležitější je ten finanční. Musí tedy existovat dostatečně velká poptávka po lokalizaci, která zajistí návratnost lokalizace. Dietz<sup>34</sup> doplňuje další ekonomický faktor lokalizace. Vývoj her je finančně velmi nákladný, rozpočty velkorozpočtových her se pohybují v řádech desítek i stovek milionů dolarů, a lokalizace je způsob, který dokáže společností tyto náklady částečně získat zpět.

Lokalizace může fungovat i jako konkurenční výhoda, čímž si společnost u zákazníků vytvoří lepší obraz. Nebo může jít o strategické rozhodnutí, jak dodává Woodová<sup>35</sup>, jako v případě společnosti Sony, která lokalizovala hry do portugalského se ztrátou v naději, že se toto rozhodnutí projeví nárůstem prodeje herních konzolí. V takových případech není primární krátkodobý zisk, ale rozvoj pozice na trhu, který v dlouhodobém měřítku může vést k vyšším ziskům.

Pokud jde o jazyky, do kterých se nejčastěji lokalizuje, patří do nich skupina jazyků FIGS – francouzština, italština, němčina, španělština. Zdrojovým jazykem je nejčastěji angličtina nebo japonština, podle toho, kde hra vzniká. Hry z Japonska mají navíc anglickou lokalizaci, a naopak ty západní mají lokalizaci anglickou. Japonština potom společně s korejštinou a čínštinou spadá do skupiny CJK. Čína v roce 2015 poprvé předběhla Spojené státy americké na pozici světové jedničky v příjmech z videoher.

---

<sup>33</sup> Why localize? *GALA Global* [online]. Seattle [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://www.gala-global.org/industry/language-industry-facts-and-data/why-localize>

<sup>34</sup> DIETZ, Frank. Issues in Localizing Computer Games. In: Keiran J. DUNNE. *Perspectives on Localization*. Amsterdam: Benjamins, 2006, s. 125.

<sup>35</sup> WOOD, Vanessa a RANYARD, Dave. Sony Computer Entertainment Europe interview. *JoSTrans* [online]. 2009 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: [http://www.jostrans.org/issue11/int\\_sony\\_ent.php](http://www.jostrans.org/issue11/int_sony_ent.php)

Čínský herní trh je však stále svázaný řadou zákonných omezení a kulturních rozdílů, takže vstup na toto území vyžaduje spolupráci s místním partnerem. Japonsko a Jižní Korea jsou zase země s vyspělou herní kulturou, které patří mezi největší světové trhy.

Zároveň ale rostou další trhy a herní společnosti na ně chtějí expandovat, tudíž na významu v posledních letech získává lokalizace do brazilské portugalské nebo polštiny. Rusko je jednoznačně největším východoevropským trhem, který je specifický zaměřením na hry pro osobní počítače a cenovou politikou. Samostatnou kapitolou je potom Indie, která byla v roce 2015 nejrychleji rostoucím trhem, ale zároveň je to země mnohojazyčná, kde je na prvním místě segment mobilních her s nízkým průměrným výnosem na zákazníka.

Česká republika je na první pohled lákavým trhem, který v posledních letech neustále roste tempem přes 5 % ročně. Podle průzkumu evropské herní asociace ISFE hraje hry 56 % Čechů a 37 % z nich si hry kupuje nebo jiným způsobem za hry platí. Jazyková vybavenost obyvatel je zde na velmi nízké úrovni, jak potvrzuje zájem o amatérské lokalizace a lokalizace může být i jedním z důvodů pro koupi hry.<sup>36</sup> Zároveň ale platí, že Česká republika je malý trh s nízkou kupní silou a řadí se mezi země jako Maďarsko nebo Řecko, což se ročního obrátu v herním průmyslu týče.

O počtu prodaných kusů jednotlivých her se veřejně neinformuje, leda v případě velmi úspěšných titulů, jako například v roce 2007 vydaný *Zaklínač*, který se s 10 tisíci prodanými kusy stal nejúspěšnějším titulem na českém trhu. Od té doby se objevilo několik podobně úspěšných her (*Mafia II*, *Battlefield 3*, *Grand Theft Auto V*, *Skyrim*), které dokázaly prodat desítky tisíc kusů, ale jde jen o pár výjimečných případů. Většina herní produkce dosáhne na prodeje v řádu jednotek tisíců a lokalizace hry tak není pro místního distributora častokrát ekonomicky zajímavá. Jedná se totiž o finančně nákladný proces. Průměrná částka za českou lokalizaci se pohybuje mezi 200 a 500 tisíci korun<sup>37</sup> a z toho důvodu vznikají lokalizace jen pro hry s největším ekonomickým potenciálem.

---

<sup>36</sup> Jak nakupujete videohry? *Vyplňto.cz* [online]. Praha, 2008 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/jak-nakupujete-videohry/>

<sup>37</sup> SCHUBERT, Vojtěch. TÉMA: Jak se překládají hry do češtiny? *Eurogamer.cz*. Dostupné z: <http://www.eurogamer.cz/articles/tema-jak-se-u-nas-prekladaji-hry-do-cestiny>

## 2.5 Proces profesionální lokalizace

Následující kapitola se věnuje tomu, jak vypadá proces lokalizace v případě, že probíhá profesionální a oficiální cestou. Má práce se sice týká amatérské lokalizace, ale pro možnost srovnání jsem se do ní zahrnul i tento proces, na který se v případové studii amatérské lokalizace odkazují.

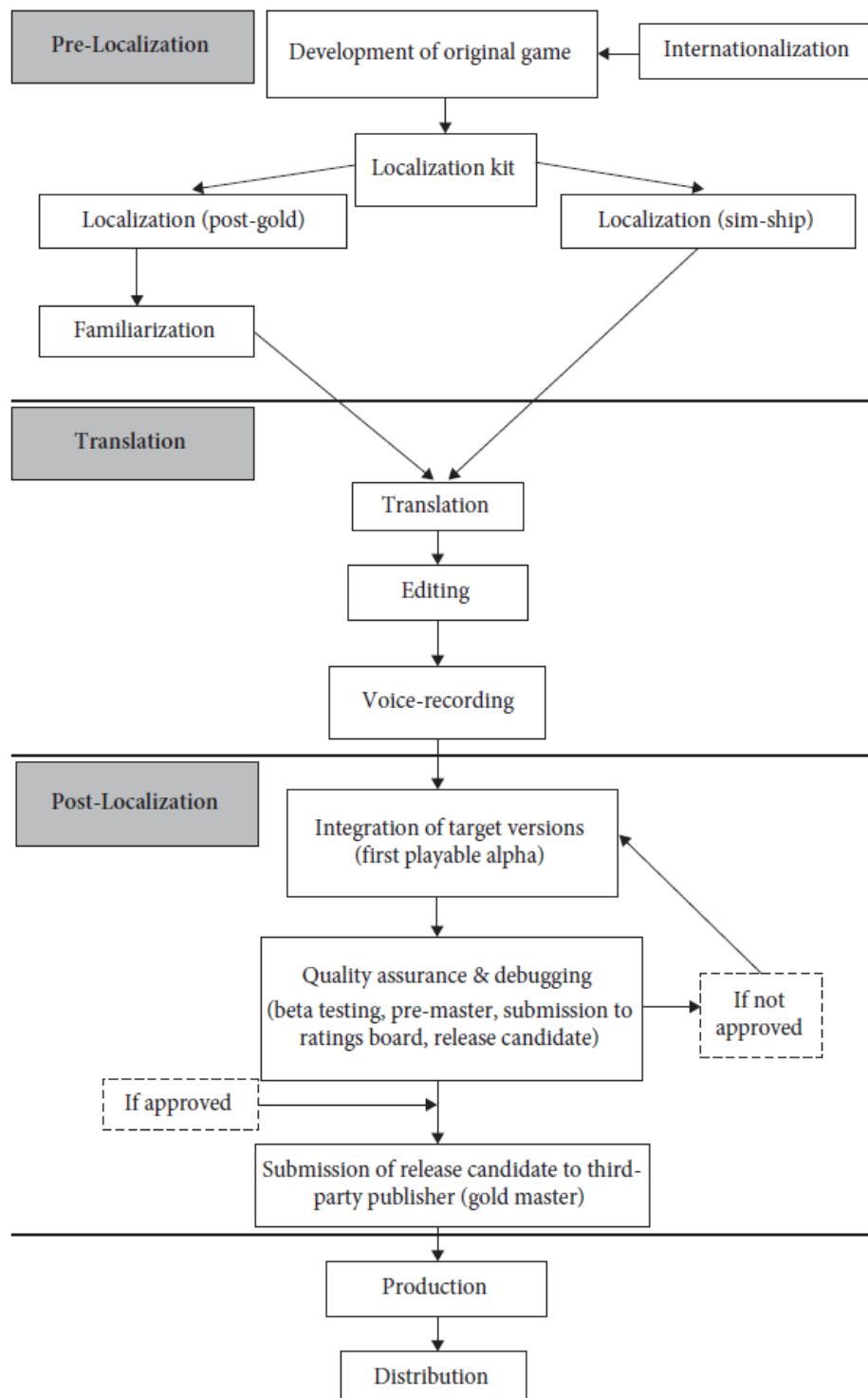
Tento proces je velmi dlouhý a může probíhat dvěma různými způsoby podle toho, jaké subjekty jsou jeho součástí. Nicméně na začátku vždy stojí vývojářská firma, případně jednotlivec, která je zodpovědná za návrh hry, její naprogramování, vytvoření grafických modelů a dalších součástí. Přes předprodukční a produkční fázi dojde k vydání hry, po kterém následuje post-produkce v podobě poskytování podpory a vydávání opravných balíčků.

Vývojář může být buď nezávislý, tedy bez podpory velkého vydavatele, nebo je naopak financován vydavatelskou společností, která má na podobu hry větší či menší vliv. Vydavatel zodpovídá za marketing, distribuci a fyzickou výrobu disků a také za lokalizaci. Velké vydavatelské společnosti mají také místní pobočky, které přebírají funkce vydavatele na svém území. To je pravidlem v zemích západní Evropy a na dalších velkých trzích. V České republice mají takové zastoupení společnosti Sony a Microsoft a donedávna také Electronic Arts.

Pokud se tedy jedná o menší trhy, kam spadá i Česká republika, do hry vstupuje třetí subjekt, kterým je místní vydavatel, někdy také distributor. Ten od globálního vydavatele zakoupí licenci, která mu umožní hru prodávat na zvoleném území nebo trhu. V případě českých distributorů je to i Slovensko, kde mají všichni čeští distributoři své zastoupení. Místní distributor přebírá propagaci titulu, stejně jako distribuci, prodej a podporu. V tomto případě také rozhoduje o lokalizaci. Rozhodování o lokalizaci je, jak již bylo řečeno, otázka finanční, ale může jít i o strategické rozhodnutí, kdy je přípustné mít v krátkodobém měřítku ztrátový produkt.

Globální vydavatel působí jako prostředník mezi vývojáři a distributorem, hlavně během komunikace týkající se lokalizace. Přes prostředníka putují texty od vývojáře k distributorovi na lokalizaci a opačným směrem už lokalizované texty, které mají být

zakomponovány do hry. Vývojáři poté distributorovi dodají rozpracovanou verzi hry, ke které může mít distributor připomínky týkající se chyb a technických problémů.



Obrázek 2 – struktura profesionálního lokalizačního procesu<sup>38</sup>

<sup>38</sup> O'HAGAN, Game Localization, 2013, s. 129.



Lokalizační proces má stejně jako proces vývoje her tři fáze – předprodukční, produkční a post-produkční. Chandlerová je označuje jako přípravnou, produkční a závěrečnou<sup>39</sup>, O'Haganová zase jako předlokalizační, lokalizační a postlokalizační.<sup>40</sup>

### 2.5.1 Předlokalizační fáze

První fáze probíhá jak u vývojářů a vydavatele, tak u distributora. Distributor se v této chvíli rozhoduje, jestli titul vydá s lokalizací, nebo jej ponechá v angličtině. V rozhodování hrají roli faktory<sup>41</sup>, mezi které patří následující:

- Současná popularita žánru a herní značky
- Potenciál lokalizace zvýšit prodeje
- Rozsah překladu, výpočet nákladů, časový plán
- Zájem a schopnost distributora zhotovit lokalizaci

Schubert dále dodává, že v předprodukci se kromě naplánování projektu, včetně rozpočtu a termínů, vybírají i pracovní postupy a pracovníci – překladatelé, korektoři a testeři lokalizace. Výhodou u těchto pozic je také znalost herní tematiky (např. vojenství, historie nebo techniky), v případě pokračování herní série se distributor snaží pracovat se stejnými překladateli jako u minulých dílů.<sup>42</sup> Délka předprodukční fáze se odvíjí i od rozsahu a velikosti hry. O lokalizaci hry menšího rozsahu může být rozhodnuto během chvíle, zatímco u her větších, produkčními hodnotami i množstvím textu, může předprodukce trvat i několik dní, jak uvádí Schubert.<sup>43</sup>

#### 2.5.1.2 Internacionalizace hry

U vývojářů se v první fázi připravuje technická stránka hry. V této fázi probíhá internacionalizace, tedy přizpůsobení hry pro lokalizaci. To zahrnuje oddělení textů od

---

<sup>39</sup> CHANDLER, 2005, s. 18.

<sup>40</sup> O'HAGAN, *Game Localization*, 2013, s. 129.

<sup>41</sup> SCHUBERT, Vojtěch. Hezky česky. *LEVEL. Naked Dog*, 2014, (239), s. 70.

<sup>42</sup> *Ibid.*, s. 70.

<sup>43</sup> *Ibid.*, s. 70.

zdrojového kódu, přípravu uživatelského rozhraní pro škálování dle délky řetězce, přidání podpory znakových sad a také formátování čísel a dat. Některé hry dávají hráči možnost vytvořit si vlastní postavy a v takovém případě by měla existovat možnost vybrat si z několika různých etnik a národností.<sup>44</sup> Tyto úpravy je možné provést i později, ale takový krok má za následek komplikovanější a nákladnější lokalizaci.

Velké vydavatelské společnosti a jejich spřízněná vývojářská studia mají již zažité postupy, které jim práci v předprodukční fázi usnadňují. Pro vývoj používají engine, který má v sobě integrované nástroje pro správu lokalizace. Přesto existují případy, kdy při vývoji podpora některé součásti odpadne, jako tomu bylo u jednoho ročníku fotbalové hry *FIFA*, kde musela být přidána podpora českých znaků, přestože v ročníku předcházejícím již byla.

Od vývojáře putují texty k překladu v lokalizační sadě, tzv. lockitu (localization kit). Lockit obsahuje veškeré texty a soubory určené k překladu, a navíc je doplněn i o informace, které mají minimalizovat množství chyb a kompenzovat to, že překladatelé nemají přístup ke hře. O'Haganová říká<sup>45</sup>, že obsah lockitu se liší případ od případu a odvíjí se od zkušeností a povědomí vývojářů o lokalizačním procesu, a dodává, že ideálně by měl lockit obsahovat následující:

- Obecné informace o projektu – instrukce k překladu, termíny odevzdání, informace o kontaktní osobě, potřebné nástroje
- Informace o hře – popis příběhu a postav, návod pro průchod hrou, poznámky objasňující kontext
- Referenční materiály – glosáře s terminologií používanou výrobcem konzolí
- CAT nástroje a doplňkový software, pokud je k lokalizaci potřeba
- Zdrojový kód – pokud za integraci lokalizace do hry zodpovídá distributor
- Soubory k překladu – všechny textové, grafické nebo zvukové soubory určené k překladu

Podoba lockitu není nijak standardizovaná a v praxi jsou častější jen strohé lockity, obsahující soubory s textem k překladu, které bývají doplněny o krátké popisky nebo

---

<sup>44</sup> CHANDLER, 2005, s. 5.

<sup>45</sup> O'HAGAN, *Game Localization*, 2013, s. 119.

poznámky typu jméno postavy, jak se shodují Schubert<sup>46</sup> i Petruš<sup>47</sup>, kteří dodávají, že jistý standard je dodržován alespoň v rámci jedné vývojářské společnosti.

Po přijetí lockitu jej lokalizační manažer musí zkontrolovat a připravit k překladu, například převést ze zakódovaného souboru do snadněji přístupného textového souboru. Na základě množství textu k překladu a plánovaného termínu dokončení potom vytvoří překladatelský tým a jednotlivým členům týmu soubory rozešle. Tím začíná druhá fáze – produkční nebo lokalizační.

## 2.5.2 Lokalizační fáze

Ve druhé fázi tedy probíhá překlad souborů, a jelikož jde o týmovou činnost, je třeba zajistit konzistentní používání výrazů. Vznikají tedy glosáře obsahující jména postav, míst, předmětů apod. O jejich správu se stará lokalizační manažer, který kromě organizace překladatelského týmu a komunikace s vývojáři také předběžně kontroluje již přeložené texty. Vývojáři mezitím na hře stále pracují a posílají k překladu další texty, které mohou být oproti původním verzím pozměněné, rozšířené nebo naopak zkrácené. Jak uvádí Petruš<sup>48</sup>, záleží jen na vývojáři, kdy a v jaké podobě tyto texty zašle a jestli usnadní lokalizačnímu manažerovi práci vyznačením změn. Komunikace s vývojáři probíhá online, stejně jako mezi jednotlivými překladateli a manažerem.

### 2.5.2.1 Fáze překladu

Překladatelé se během své práce setkávají s překážkami, popsány v kapitole 2.4.2 Specifika lokalizace počítačových her. Patří mezi ně slepý překlad bez znalosti kontextu, fragmentace textu spojená s nelinearitou her, omezení délky řetězců, práce s proměnnými a různými druhy textů a stylů. Mimo to jsou překladatelé také v časové tísní, kdy musí během krátkého časového úseku přeložit velké množství textu.

---

<sup>46</sup> SCHUBERT, Vojtěch. *Video Game Localization Process in the Czech Republic*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita, s. 63.

<sup>47</sup> PETRUŠ, Jiří. *Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism*. Brno, 2011. Diplomová práce. Masarykova univerzita, s. 50.

<sup>48</sup> *Ibid.*, s. 51.

### 2.5.2.2 Fáze korektury

Překlad je dokončen, jakmile lokalizační manažer obdrží přeložené všechny texty. Ty následně spojí dohromady a po částech je předá korektorům. Role korektorů je stejná jako u jiných překladů. Opravují překlepy, diakritiku, gramatické i významové chyby, a protože přeložené texty pochází od několika překladatelů, sjednocují jejich styl. Také hledají a odstraňují interference z angličtiny, ať už se jedná o anglicismy nebo přebírání větné stavby. Dále dohlíží na dodržování terminologie, a pokud byl při překladu používán glosář, ujistí se, že překladatelé se drželi termínů z něj. Po korektuře projektový manažer texty zkontroluje. Zajímá jej při tom technická stránka – formátování. Pokud je v pořádku, převede soubory zpět do původního formátu, aby bylo možné je vložit do hry.<sup>49</sup> Ty následně odešle vývojářům, kteří je vloží do testovací verze hry s lokalizací, případně tento krok provede lokalizační manažer sám, pokud k tomu má potřebné nástroje.

### 2.5.2.3 Fáze testování

Dalším krokem je tedy testování. To je jedinečná fáze, která u jiných druhů překladu není přítomna. Oproti korektorům už testeři mají k dispozici hru a potřebný kontext, takže jde o nejdůležitější součást kontroly kvality, která v některých případech i supluje korekturu. Chandlerová<sup>50</sup> uvádí, že testování probíhá ve dvou různých odděleních, kdy jedno se zaměřuje na kontrolu jazykovou a druhé prohlíží, jestli se po lokalizaci neobjevily nové chyby technického rázu. V České republice je praxe taková, že existuje jen jedna skupina testerů, která má na starosti kontrolu obou prvků. Schubert<sup>51</sup> potom testování dělí na jazykové, funkční a technické.

Jazykové testování funguje jako sekundární korektura, případně korekturu může nahradit kompletně. Pokud korektura byla provedena, testeři hledají stejné chyby jako korektoři, kteří je mohli přehlédnout, tzn. již zmíněné překlepy, jednotnou terminologii, chyby v interpunkci, gramatice a slovosledu, interference a rozdílné styly. V čem je ale testování nejdůležitější, je zasazení do kontextu, které do této chvíle v celém procesu

---

<sup>49</sup> PETRŮ, *Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism*, 2011, s. 51.

<sup>50</sup> CHANDLER, 2005, s. 197.

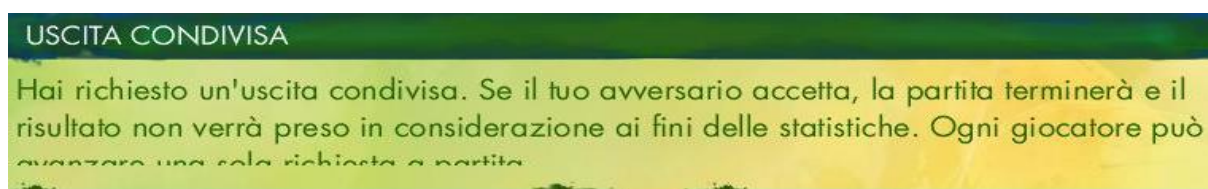
<sup>51</sup> SCHUBERT, *Hezky česky, LEVEL*, 2014, s. 74.

chybělo. Poprvé se naskýtá možnost vidět přeložené texty zasazené do svého prostředí, což umožňuje opravit dosud neviděné chyby. Kontrola zjistí, jestli na sebe jednotlivé promluvy správně a logicky navazují, jestli je v dané situaci použitý vhodný styl a slova, jestli jsou přeloženy všechny texty, jestli ženská postava nemluví v mužském rodě a naopak, a další chyby spojené s mimotextovými podněty.

Pokud tester chybu jakéhokoliv druhu najde, odešle lokalizačnímu manažerovi hlášení. To má podobu obrázku, kde jsou vyznačeny chyby, ke kterým tester přiloží komentáře a návrhy na opravu. Lokalizační manažer změny zváží a případně je zanesou do souborů, které následně zašle vývojářům pro vložení do nové testovací verze.

Testování funkčnosti se provádí sekundárně v případech, že ovlivňuje průběh lokalizace, jak uvádí Schubert.<sup>52</sup> Jedná se o chyby, které brání testování lokalizace. Může jít o pád hry v určitém bodě nebo nemožnost pokračovat dál. O vyhledávání takových chyb se stará tým testerů vývojáře, který je hlásí vývojářům. Pokud se nějaká chyba zabraňující testování lokalizace objeví, nahlásí ji lokalizační manažer vývojářům, kteří chybu opraví ve všech verzích a poskytnou opravenou verzi.

Posledním druhem testování je testování technické. Při něm se kontroluje rozvržení textů, tedy jestli je text správně umístěn a zobrazen. Může nastat situace, kdy text přetéká hranici tabulky nebo okna, nebo naopak je okrajem useknut. V případě přetékání se mohou textové řetězce překrývat navzájem nebo s herní grafikou. Takové situace se řeší zkrácením textu.



Obrázek 3 – přetékání textu mimo vymezenou hranici

<sup>52</sup> SCHUBERT, Hezky česky, *LEVEL*, 2014, s. 74.

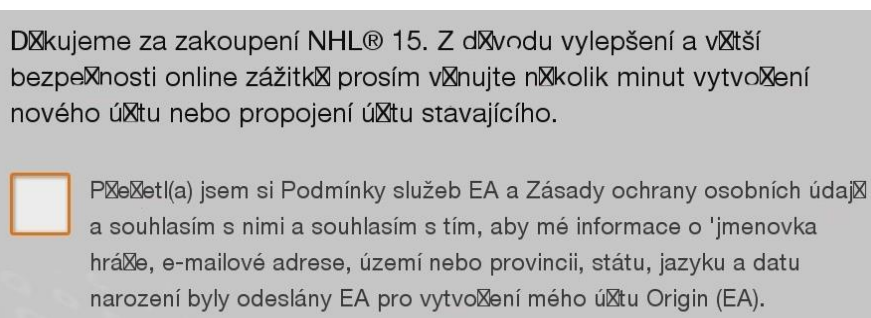


Obrázek 4 – prolínání jednotlivých textových řetězců



Obrázek 5 – prolínání textového řetězce s grafickým prvkem

Další možné chyby zahrnují nesprávné zobrazování znaků, tedy například písmen s háčky a čárkami, místo kterých se zobrazují otazníky, čtverečky nebo další neurčité znaky. Taková chyba je způsobena nedostatečnou internacionalizací, ve které nebyla vložena podpora speciálních znaků, a lze ji napravit přidáním znaků české (nebo jiné) abecedy do zdrojového kódu hry. Úprava tohoto druhu ale není v možnostech a schopnostech lokalizačního týmu a musí ji tak nahlásit vývojářům, kteří dodají opravenou verzi s funkčním zobrazováním znaků. V takovém případě může být testování pozastaveno a je třeba počkat na funkční verzi, jak uvádí Schubert.<sup>53</sup>



Obrázek 6 – nesprávně zobrazené speciální znaky

<sup>53</sup> SCHUBERT, Hezky česky, *LEVEL*, 2014, s. 75.

Testování probíhá v kolech a délku kola a celé testovací fáze do značné míry ovlivňuje žánr hry a to, jak moc je titul lineární. Přímočará akční hra nebo závodní simulátor nenabízí tolik možností volby jako hra zasazená do otevřeného světa nebo RPG (role-playing game – hra na hrdiny), ve kterém rozhodnutí na začátku hry může změnit podobu konce nebo celého příběhu. To znamená, že v případě druhého typu her je zapotřebí prozkoumat pokud možno všechny možnosti nebo alespoň co nejvíce z nich, aby bylo zajištěno důkladné otestování.

Zatímco běžnou akční hru typu *Call of Duty* nebo *Battlefield* lze dohrát za méně než 10 hodin a během druhého hraní zůstanou všechny dialogy a příběh naprosto stejné, výpravné RPG jako je právě *Pillars of Eternity* nebo třeba *Zaklínač 3* může zabrat až desítky hodin, během kterých hráč část textů ani neuvidí. U takových her je tedy testování náročnější a při plánování se s touto možností počítá, tudíž je testování věnováno buď více času, nebo je najato více testerů.

První kolo testování končí po prvním průchodu hry od začátku do konce. Lokalizační manažer má v tu chvíli zpracované a opravené všechny nahlášené chyby. Lockit nyní obsahuje opravené texty a lokalizační manažer jej odešle vývojářům, kteří změny zanesou do kódu hry a vytvoří novou lokalizovanou verzi pro další kolo testování. Lokalizace probíhá zároveň s vývojem hry, tudíž se v opravené verzi mohou objevit nové nebo upravené texty, stejně jako kdykoliv dříve. O těchto změnách může vývojář informovat lokalizačního manažera. Pokud tak však neučiní, musí je manažer dohledávat sám.

Druhé kolo testování začíná stejně jako to první a opět probíhá na třech úrovních – jazykové, funkční a technické. Testeři prochází hrou od začátku a hledají stejné chyby, které se mohou objevit v nových částech nebo vzniknou úpravou kódu, a zároveň s tím kontrolují opravené problémy nahlášené během prvního kola testování, čímž provádí tzv. regresní testování. Pokud v prvním kole nebyly zkontrolovány všechny linie a možnosti, kontrolují se nyní.

Testovacích kol může proběhnout několik, ale rozhodujícím faktorem je vždy čas. Při jeho nedostatku musí vystačit jedno kolo testování s tím, že se opraví jen kritické

chyby a zbývající případně po vydání skrze aktualizace. Chandlerová<sup>54</sup> navrhuje nejdříve naplánovat tři kola testování a na základě množství textu přidat další kolo nebo maximálně dvě, protože hlubší testování by podle ní opravovalo jen drobné chyby, které neovlivní celkový zážitek ze hraní. Dvě až tři kola testování jsou podle Schuberta<sup>55</sup> běžná praxe a testování je třeba ukončit ve chvíli, kdy lokalizace neobsahuje žádné kritické chyby.

#### 2.5.2.4 Ukončení lokalizační fáze

K ukončení testování dojde ve chvíli, jakmile lokalizační manažer uzná, že kvalita lokalizace je dostatečná a další testování by přineslo jen minimální zlepšení, protože určité množství chyb v lokalizaci vždy zůstane. Případně testování ukončí, pokud se blíží termín dokončení, a to i za cenu kratšího testovacího cyklu, než by bylo potřeba. V tu chvíli se lokalizační proces uzavře tím, že lokalizační manažer opraví poslední nahlášené chyby, upraví lockit a uzamkne jej. Tuto poslední verzi lockitu odešle vývojářům, kteří přeložené texty z něj implementují do hry. Tím vznikne tzv. master lokalizovaná verze, která jde později do prodeje. Ještě předtím ji distributor naposledy otestuje. Konkrétně to, jestli je plně funkční a obsahuje české texty, včetně úprav z posledního kola testování. Pokud je vše v pořádku a distributor její použití schválí, putuje hra do výroby a následně do distribuce.<sup>56</sup>

Výroba zahrnuje tisk lokalizovaných manuálů a obalů a lisování disků s jazykovou kombinací obsahující i češtinu. Schubert<sup>57</sup> dodává poznatek, že tyto materiály se překládají ještě před dokončením lokalizace samotné hry, během které se může změnit používaná terminologie. Je tedy třeba termíny ve všech zpětně sjednotit. Druhý krok, tedy výroba fyzických nosičů, se týká spíše her pro konzole, protože naprostá většina počítačových her je dnes distribuována skrze digitální platformy, a to i v případě koupě fyzické kopie.

---

<sup>54</sup> CHANDLER, 2005, s. 199.

<sup>55</sup> SCHUBERT, Hezky česky, *LEVEL*, 2014, s. 75.

<sup>56</sup> *Ibid.*, s. 75.

<sup>57</sup> SCHUBERT, Vojtěch. *Video Game Localization Process in the Czech Republic*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita, s. 117.



V případě konzolových her je master verze odeslána na schvalovací proces výrobci konzole, na kterou hra vychází, tzn. Sony, Microsoft nebo Nintendo. Ti provádí kontrolu standardů vyžadovaných pro vydání hry na dané platformě. Každá společnost má odlišný seznam požadavků, které nejsou veřejně dostupné, ale obecně se jedná o technicky zaměřené požadavky, jak vyplývá i z jejich názvů (Technical Requirements Checklist u Sony a Technical Certification Requirements u Microsoftu). Tato certifikace, za kterou musí vydavatel zaplatit poplatek výrobci konzole, měla za následek menší počet lokalizací na konzoli Playstation 3, jelikož do schvalovacího procesu mohl být přijat vždy jen disk s jedním jazykem, zatímco oproti tomu Xbox 360 nebo PC verze mohly mít tzv. multilanguage master disky, které obsahují buď více jazykových verzí, nebo rovnou všechny. Tyto kroky už nemá na starost místní distributor, ale spadají pod lokalizační proces u distributora globálního.

### 2.5.3 Postlokalizační fáze

Po splnění všech výše uvedených činností tedy lokalizační fáze končí a výsledný produkt může putovat k cílovému zákazníkovi, což ale nutně neznamená, že lokalizace je tím pádem u konce. Početná část vývojářů se totiž svým hrám věnuje i po vydání, kdy pro ně připravuje patche, které opravují chyby ve hře nebo přidávají nový obsah, vyžadující dodatečný překlad. Zároveň tak s překladem nových částí může být opravena jakákoliv část stávající lokalizace. Tím je lokalizace her mnohem flexibilnější ve srovnání s překladem knih nebo filmů, kdy je úprava překladu finančně náročná.

V současnosti vznikají pro velké množství her DLC, většinou zpoplatněné rozšiřující balíky, které se svým rozsahem mohou přiblížit původní hře a jejich lokalizace je již samostatný lokalizační projekt, jak uvádí Schubert.<sup>58</sup> Během tohoto procesu je taktéž možné opravit a aktualizovat texty původní hry, ale k tomuto účelu jsou více využívány právě patche.

Celý proces lokalizace je tedy velmi dlouhý a složitý a ideálně začíná během vývoje hry. Do celého procesu je zapojeno velké množství lidí. Překlad je jen jednou

---

<sup>58</sup> SCHUBERT, Hezky česky, *LEVEL*, 2014, s. 75.

z částí lokalizace a do které jsou zapojeni lokalizační manažer, korektoři, testeři a případně i programátoři a další pracovníci ze strany vývojářského týmu a vydavatele.

Lokalizace je jen jednou ze tří fází v celém procesu a překlad je zase jen jednou z činností probíhajících v lokalizační fázi. Práce na lokalizaci v ideálním případě začíná zároveň se samotným vývojem hry, kdy probíhá internacionalizace, která má za cíl upravit technickou stránku hry tak, aby lokalizovaný produkt v cílovém locale fungoval správně. Stejně tak proces nekončí zároveň s vydáním lokalizované hry, ale díky povaze her a snadnému doplňování obsahu je možné text měnit, doplňovat a opravovat i po vydání.

## 2.6 Úrovně lokalizace

V předcházejících částech byl zmíněn jen překlad textů, přestože se ve hrách objevují i dabované části. Důvod pro to byl jednoduchý – českých lokalizací, které by obsahovaly i dabing, vzniká jen minimum a většinou jde buď o hry s českými kořeny (*Mafia*, *Vietcong*, *Polda*) nebo o hry pro děti (nejčastěji od společnosti Disney). Množství dabovaných pasáží ve hrách přibývá a s tím narůstají i náklady na lokalizaci včetně dabingu. Například u hry *Zaklínač* vydané v roce 2007 se částka za dabing vyšplhala na jeden milion korun.<sup>59</sup> Rozhodnutí o úrovni lokalizace se stejně jako rozhodnutí o lokalizaci obecně řídí otázkou finanční návratnosti, případně strategické pozice. Vydavatel má při rozhodování na výběr z několika možností lokalizace.

### 2.6.1 Žádná lokalizace

Nejjednodušší a nejméně náročná varianta. V takovém případě se na trh dostane hra ve svém původním balení a jazyce, to nejčastěji znamená v angličtině. V takovém stavu vycházejí hry, u kterých by lokalizace byla náročně finančně nebo pokud by distributor nebyl schopen provést lokalizaci pro simultánní vydání. Bez jakékoliv lokalizace mohou

---

<sup>59</sup> Fantasy legenda Zaklínač přichází!. *Blesk.cz* [online]. CZECH NEWS CENTER: Praha, 2007 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.blesk.cz/clanek/zpravy-udalosti-zajimavosti/76894/fantasy-legenda-zaklinac-prichazi.html>

vyjít hry, u kterých je úspěch zaručen i tak (*Grand Theft Auto V*, *Fallout 4*), nebo naopak takové, které mají úzkou skupinu potenciálních zákazníků.

Ze zákona o ochraně spotřebitele je prodávající povinen poskytnout spotřebiteli písemný návod v českém jazyce.<sup>60</sup> Tato povinnost odpadá v případě, že informace obsažené v manuále jsou zřejmé nebo obecně známé skutečnosti. Zákon se v tomto směru netýká her a softwaru obecně, protože nedochází k prodeji výrobku, ale pouze k poskytnutí licence či práva na použití autorského díla. Spotřebitel vlastní médium, na kterém je hra distribuována, ale jeho obsah, tedy hra samotná, je mu pouze propůjčen k používání. Zákonná povinnost by se tedy týkala jen návodu k použití instalačního média, což se dá považovat za obecně známou skutečnost a do prodeje tak mohou jít hry v původním balení.

## 2.6.2 Lokalizace manuálu a balení hry

Jde o minimální formu lokalizace, která bývá označována jako *box and docs* (krabice a dokumentace). Samotná hra zůstává nezměněná v původní podobě, přeloženy jsou jen texty obsažené na zadní straně obalu hry a uvnitř manuálu, které obsahují základní informace o hře, ovládání, příběhu apod. Taková lokalizace se provádí u her, které buď obsahují malé množství textu, nebo se u nich neočekává velký prodejní úspěch.

V dřívějších dobách byla u nás tato forma využívána častěji než dnes, kdy je často manuál přiložený ke hře velmi strohý, pokud u ní vůbec je. Proto je dnes obvyklejší vydání hry v původním balení, čímž distributor šetří náklady jak za překlad, tak za tisk českých verzí.

## 2.6.3 Částečná lokalizace

Částečná nebo také textová lokalizace. Pokud k lokalizaci hry v České republice dojde, jedná se právě o tuto úroveň, při které jsou přeloženy všechny texty jak na fyzickém balení hry, tak obsažené ve hře, ale namluvené zvukové stopy zůstanou v původním znění. Naprostá většina her umožňuje u scén s dabingem zobrazování titulků, které jsou

---

<sup>60</sup> Zákon č. 634/1992 Sb. - Zákon o ochraně spotřebitele.

v tomto případě přeloženy. Oproti filmovým titulům zde není omezení délky jednoho titulku nebo rozdělení do maximálně dvou řádků, ale pravidlo o počtu znaků a délce zobrazení musí být dodržováno, aby hráč měl dostatek času na přečtení celého titulku.

#### 2.6.4 Úplná lokalizace

Úplná lokalizace je největší a nejnáročnější možná forma lokalizace. Zahrnuje překlad textů jako lokalizace částečná, a navíc i předabování mluvených scén do daného jazyka. Jak již bylo řečeno, v České republice se provádí jen výjimečně a nejčastěji u původně českých her, i když existují výjimky typu *Assassin's Creed* nebo *Prince of Persia* a v současnosti například *League of Legends* a *War Thunder*, což jsou ale hry generující obrovské zisky z celého světa po dlouhé období, u kterých může být lokalizace do menších jazyků ztrátová. Není využívána často proto, že oproti textové lokalizace je náročnější jak časově a finančně, tak i po stránce organizační. Do procesu je totiž zapojeno více osob – vedle všech dříve zmíněných pozic, tedy překladatelů, korektorů a testerů, jsou zde navíc dabéři, nahrávací technici a také režisér dabingu, kterým nezřídka bývá lokalizační manažer.

V případě úplné lokalizace se tedy kromě textů pracuje i se zvukovými soubory a o to více je zde důležitá správa souborů a jejich organizace ve zdrojovém kódu. Správná příprava ve fázi internacionalizace tedy dokáže lokalizaci značně usnadnit.

Herní dabing má společné prvky s dabingem filmovým. Současné technologie jsou již pokročilé a pohyb úst postav odpovídá pohybu úst herce. Pokud má tedy dabing působit profesionálním dojmem, je třeba jej alespoň částečně synchronizovat s pohybem úst. I délka promluvy by měla být shodná s originálem, pokud je daná postava v danou chvíli v záběru kamery.

Ač se jedná o nejsložitější možnou formu lokalizace, fanouškovská scéna v České republice se dabingu ve hrách nebrání, jak ukazuje aktivita skupiny Fénix ProDabing. Ta během posledních několika let vytvořila lokalizace pro více než dvě desítky her a v současnosti má naplánováno několik dalších projektů, z nichž některé mají podobu oficiální lokalizace.

### 3 Případová studie

V předcházející části přibližuji podobu profesionální lokalizace a následující část práce je věnována samotné případové studii amatérské lokalizace, která probíhala od března 2015 do dubna 2016. Profesionální lokalizace má svá pravidla a postupy, které však u lokalizací amatérských nejsou vynucovány. Ačkoliv je každá lokalizace odlišná, základní prvky jsou pro všechny společné, ať už ji provádí profesionálové nebo jen nadšenci.

Následující část práce tyto prvky popisuje v rámci chronologie časové i logické v rámci lokalizace. Lokalizace začíná předlokalizační fází, na kterou navazuje část lokalizační, tedy překlad, korektura a testování, po nichž následuje vydání lokalizace.

#### 3.1 Metodologie případové studie

Sběr dat a informací pro potřeby případové studie probíhal několika metodami. První metodou bylo pozorování, kdy jsem se procesu lokalizace zúčastnil jako překladatel. Z této pozice jsem získal znalosti o základním fungování celého projektu. Avšak jako překladatel jsem znal pouze tuto část lokalizace. Ostatní fáze, tedy korekturu a testování, a některá organizační rozhodnutí, jsem musel poznat až dodatečně pro účely případové studie. Díky tomu, že jsem byl součástí týmu, jsem měl přístup k e-mailové komunikaci, odkud jsem mohl čerpat další informace určené ostatním členům týmu.

Ani tak jsem ale neznal celkový proces do detailů a další použitou metodou byl strukturovaný rozhovor se dvěma vedoucími lokalizace. Rozhovory proběhly elektronicky a odpovědi obou dotazovaných mi pomohly objasnit některá rozhodnutí a aspekty lokalizace. Tyto rozhovory jsou součástí příloh diplomové práce.

#### 3.2 Představení hry Pillars of Eternity

*Pillars of Eternity* je počítačová hra žánru RPG odehrávající se ve fantasy světě. Byla vydána 26. března 2015 na platformy Windows, macOS a Linux. Za vývojem stojí tým Obsidian Entertainment a vydavatelem hry je společnost Paradox Interactive. Hra byla

představena v září 2012 na crowdfundingové platformě<sup>61</sup> Kickstarter pod názvem *Project Eternity*.<sup>62</sup> Původně požadovaná částka 1,1 milionu dolarů byla vybrána během dvou dnů a na konci měsíční kampaně se částka vyšplhala na necelé čtyři miliony dolarů, čímž se ve své době stala nejúspěšnějším videoherním crowdfundingovým projektem. Peníze nad rámec původního cíle byly použity na rozšíření obsahu hry, a i po skončení kampaně bylo možné poslat příspěvek skrze vlastní stránky studia, takže celková vybraná částka činila 4,5 milionu dolarů.

### 3.3 Předlokalizační fáze

Samotná lokalizace, jak již bylo řečeno, je jen jednou z více částí v procesu, který začíná o mnoho dříve, již při vývoji hry, případně samotnému vývoji ještě předchází. Pokud se budeme držet definice globalizace jako rozhodnutí společnosti zaměřit se kromě domácího trhu i na trhy zahraniční a jít vstříc tamním zákazníkům tím, že jim nabídne produkt v jejich jazyce, pro který budou poskytovat technickou podporu, je třeba vzít v potaz i tuto část jako jednu z fází v přípravě lokalizovaného produktu.

#### 3.3.1 Globalizace

K takovému rozhodnutí tedy došlo uvnitř společnosti Obsidian Entertainment, které se navenek projevilo tím, že byla spuštěna crowdfundingová kampaň na hru *Pillars of Eternity*. Tímto krokem navázali přímý kontakt s každým, kdo má přístup k internetu a znalost angličtiny (informace o projektu v dalších jazycích, tedy francouzštině, němčině a polštině, byly přidány až v průběhu kampaně), a potenciálním zákazníkem je kdokoliv schopný provést online platbu. Kampaň zároveň funguje jako reklama. Pokud někdo nechce v této fázi přispět, nemusí, a hru si v případě zájmu zakoupí až po jejím vydání, ačkoliv za lehce vyšší cenu. I tak může nadále sledovat vývoj skrze vývojáři vydávané zprávy.

---

<sup>61</sup> Crowdfunding je způsob financování, při kterém lidé přispívají na určitý projekt, nejčastěji kreativního charakteru, např. videohry, knihy, hudbu, nové technologie apod., výměnou za odměnu závislou na přispěné částce.

<sup>62</sup> Project Eternity: by Obsidian Entertainment. *Kickstarter* [online]. 2012 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity/>

Součástí globalizace je i přijetí lokalizace jako nástroje k dosažení stanovených cílů a integrace lokalizace do vývojového cyklu. Lokalizace byla součástí plánu, jak je zjevné z textu, ve kterém je uvedeno, že při vydání bude hra dostupná v angličtině s dodatkem, že překlad do dalších jazyků je jen otázkou peněz a množství vybrané částky. To se potvrdilo o několik dní později, kdy již byla vybrána základní částka a při získání 2,2 milionu dolarů byl přislíben překlad do francouzštiny, španělštiny a němčiny a do budoucna i dalších jazyků. Ty přibývaly s postupem času a hra byla ve výsledku lokalizována i do polštiny, ruštiny, italštiny a korejštiny.

Na jednotlivé lokalizace dohlížel distributor. Ať už ten globální, tedy společnost Paradox Interactive, nebo distributoři v daných zemích, konkrétně v Rusku a Polsku, kteří práci na lokalizaci s největší pravděpodobností zadali externí lokalizační firmě, jako například S&H Entertainment Localization.

Všechny výše zmíněné jazyky patří do skupiny tradičních jazyků pro lokalizaci a byly vybrány podle velikosti trhu. Hra obsahuje zhruba 680 tisíc slov a její lokalizace tak znamená vysokou finanční investici. Český distributor, kterým je společnost Cenega, se rozhodl, že by návratnost lokalizace byla nízká, případně i žádná, a hru tak vydal v původním znění.

Podle serveru SteamSpy, který sbírá data uživatelů digitální distribuční platformy Steam, vlastnilo ke 4. lednu 2017 hru *Pillars of Eternity* zhruba 850 tisíc uživatelů a 0,54 procenta z nich pochází z České republiky, tedy přibližně 4 500. Nejedná se o naprosto přesné číslo, protože v měření existuje určitá odchylka, a hru je možné zakoupit i na jiných portálech, konkrétně GOG a Origin, ale jde o jediné veřejně dostupné číslo. Steam je zároveň nejrozšířenější platformou, přes kterou je nutné hru aktivovat i v případě, že si člověk zakoupí fyzickou kopii.

### 3.3.2 Internacionalizace

Pokud jde o fázi internacionalizace, tu lze pozorovat až zpětně pohledem na to, jak je text organizován ve zdrojovém kódu hry a jak je hra připravena na lokalizaci do rozličných jazyků. Vývojářský tým měl dostatek zkušeností ze svých předchozích her, které byly taktéž obsáhlé, co se množství textu týče, a byly lokalizovány do různých

jazyků. V *Pillars of Eternity* jsou texty organizovány do stringtable souborů, což jsou upravené tabulkové soubory XML.

Soubory jsou rozdělené podle obsahu do tří kategorií – konverzace, herní úkoly a herní soubory. V prvních dvou kategoriích jsou soubory dále sdružovány do skupiny podle kontextu. Např. ve složce konverzací jsou veškeré texty z jedné herní lokace řazeny pospolu a dále rozděleny do samostatných souborů podle toho, jaké postavě ve hře je promluva přidělena. Pro každou ze sedmi jazykových verzí – angličtina, němčina, španělština, francouzština, italština, polština, ruština (korejština je dostupná jen lokálně) – jsou soubory řazeny do vlastní složky.

Jelikož jsou ve hře obsaženy jazyky používající zvláštní znaky nebo dokonce jinou znakovou sadu, konkrétně azbuku a korejské písmo, vývojáři s největší pravděpodobností využili standardu Unicode, který podporuje většinu v současnosti používaných písem.

Že byla internacionalizace promyšlena již ve fázi předprodukce a lokalizace tak nebyla brána jen jako nutné zlo, a naopak se jedná o plnohodnotnou součást vývoje a finálního produktu, značí i fakt, že vývojáři v říjnu 2012 oznámili vydání lokalizačních nástrojů, které umožní zájemcům přeložit *Pillars of Eternity* do svého jazyka. Tímto krokem měli v úmyslu zjednodušit práci na fanouškovských lokalizacích do jazyků, které nejsou oficiálně podporovány. Nástroj na lokalizaci byl nakonec zveřejněn v lednu 2016. Tedy v době, kdy česká lokalizace již probíhala a další, např. japonská, byly dokončené a zveřejněné, stejně jako fanouškovské opravy oficiálních lokalizací.

Malé množství textů je ve hře zakódováno napevno a k jejich překladu by byl potřeba zásah do herního kódu, tudíž tyto texty zůstaly v původním znění. Jedná se o seznam tvůrců hry a o texty na náhrobcích, které fungovaly jako odměna vybraným podporovatelům z crowdfundingové kampaně. Nicméně jde o velmi malý vzorek, který nijak neovlivňuje zážitek z hraní.



### 3.4 Lokalizační fáze

Hra *Pillars of Eternity* vyšla skrze digitální i fyzické distribuce 26. března 2015. Samotná práce na české fanouškovské započala až po tomto datu, ale některé kroky ještě předcházely vydání hry. Zhruba měsíc před vydáním hry byla zveřejněna betaverze hry původně určená podporovatelům z crowdfundingové kampaně, kteří přispěli částkou od určité výše. Tato betaverze, která se následně dostala i mezi veřejnost, sice obsahovala jen malou výseč z celé hry, ale i z té bylo možné vyzkoušet fungování základních herních principů a také to, jak jsou v herních souborech organizovány a zakomponovány texty. Právě k této betaverzi se dostal i člověk na internetu vystupující pod přezdívkou Luque, který lokalizaci započal a v začátcích figuroval jako vedoucí lokalizačního projektu.

Po zmapování situace, kdy vyšlo najevo, že o lokalizaci hry v dané době, tedy ještě před vydáním hry, nemá zájem žádný ze subjektů zajímajících se o fanouškovské lokalizace her, o těch viz níže, se vedoucí lokalizace rozhodl, že na lokalizaci začne pracovat sám, jakmile bude dostupná plná verze hry. Na lokalizaci tedy začal vlastními silami pracovat záhy po vydání hry. Byla to pro něj první reálná zkušenost s lokalizací hry po dřívějších nedokončených pokusech.

V tomto ohledu se mezi sebou jednotlivé amatérské lokalizace liší. Někteří nadšenci za sebou mají několik dokončených projektů a na druhé straně, jako v tomto případě, se o vlastní lokalizaci snaží noví lidé, kteří postrádají znalosti svých zkušenějších kolegů a musí je tak teprve získat, což dělají dvěma způsoby. Samoucky, tedy prozkoumáním herních souborů, zjišťováním, jak jsou texty uloženy a jak je lze upravit, a dohledáváním informací na internetu, nejčastěji na stránkách věnujících se vývoji a modifikování počítačových her.

Druhou možností je potom získat informace od kolegů se zkušenostmi v tomto odvětví. Proces lokalizace není u každé hry totožný, ale je v něm třeba řešit stejné nebo alespoň podobné otázky a zkušenější překladatelé, sami taktéž nadšenci, jsou ochotni pomoci a poskytnout své znalosti. Tyto dva způsoby se navzájem nevylučují, ale spíše doplňují, jak tomu bylo i v případě *Pillars of Eternity*, kdy vedoucí lokalizace sám zjistil, kde jsou texty uloženy a že po přepsání anglické verze nefunguje diakritika. Informace a

rady hledal i u překladatelů z Czech Original Translation Team, kteří jsou zodpovědní za oficiální lokalizaci hry *Divinity: Original Sin*.

### 3.4.1 Fáze překladu

Vedoucí lokalizace zveřejnil první zprávu o lokalizaci 29. března 2015 na dnes již neexistujícím diskuzním fóru Divinity Fan a následující den i na diskuzním fóru warforum.cz. Po zveřejnění informace na W.A.R. fóru se nabídl administrátor webových stránek lokalizace, které byly ještě ten den vytvořeny a spuštěny na adrese <http://pillars.funsite.cz>. Byly na nich zveřejněny informace o práci na lokalizaci a kontakt pro případné zájemce o spolupráci. Po spuštění se stránky dostaly do výsledků v internetových vyhledávačích, čímž se na ně dostali lidé, vyhledávající si zprávy o překladu hry.

Informace ohledně lokalizace se zároveň začaly šířit skrze specializovaná herní diskuzní fóra a herní portály (např. Eurogamer, Games, Zing a další). Tyto zprávy měly za úkol rozšířit povědomí o práci na lokalizaci a tím pádem přilákat zájemce do lokalizačního týmu, protože vzhledem k množství textu obsaženého ve hře se jedná o práci pro celý tým. Takových týmů, které vytváří amatérské lokalizace, na české scéně figuruje hned několik, např. RPGčeštiny, Czech Original Translation Team nebo Farflamovy češtiny.

Překladatelé se v rámci amatérských lokalizací nejčastěji rekrutují právě z hráčů. Ať už těch aktivních nebo takových, kteří se o hry zajímají jen pasivně, tedy sledováním herních portálů a komunitních fór. Tento fakt, tedy že lokalizaci her provádí primárně samotní hráči, předkládá i O'Haganová.<sup>63</sup> Hráči jsou totiž častokrát tzv. power users, tedy uživatelé s pokročilými znalostmi uživatelského prostředí a fungování systému a programů. Fanouškovské lokalizace her jsou oproti jiným fanouškovským překladatelským aktivitám mnohem náročnější jak časově, tak technicky. Jsou to právě znalosti hráčů týkající se technické stránky věci a zájem o hry a vývoj her, které jsou

---

<sup>63</sup> O'HAGAN, Minako. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internationalization and Localization* [online]. 2009, 1, [cit. 2017-05-02], s. 102. Dostupné z: <https://benjamins.com/catalog/jial.1.04hag/fulltext>

typické pro fanouškovské překlady her, jak uvádí O'Haganová.<sup>64</sup> Tuto skutečnost potvrzují i výsledky dotazníkového šetření v kapitole 4.1.4 Vztah ke hrám.

Jelikož se jednalo o nově vzniklý projekt, bylo třeba nejprve sestavit tým překladatelů, k čemuž sloužily výše zmíněné prostředky, tedy příspěvky v diskuzních fórech a zprávy zveřejněné na herních webech, které zájemce přesměrovaly na webové stránky lokalizace, kde byly obsaženy informace o hledání dobrovolníků na překlad a způsob, jak se do překladatelského týmu dostat. První zájemci o spolupráci na lokalizaci se začali nabízet již po zveřejnění příspěvků na dvou již zmíněných diskuzních fórech a nejvíce jich přibýlo poté, co se zprávy objevily na českých herních webech.

### 3.4.1.1 Komunikační kanály

Komunikace ve fázi překladu, i ve všech následujících, probíhala elektronicky, nejčastěji e-mailem. Zpráva na webových stránkách lokalizace vyzývala zájemce ke kontaktování vedoucího lokalizace e-mailem. Jakmile zájemce na tuto výzvu zareagoval, obratem dostal k překladu přidělen jeden herní soubor jakožto testovací překlad. Respektive soubory dva, v angličtině a v polštině, protože pro správné zobrazení diakritiky se český překlad vkládal do souboru s polštinou. Angličtina poté sloužila jako zdrojový jazyk a polština, případně i ostatní jazyky obsažené ve hře, fungovaly jen jako druhotný zdroj v případě nejasností, protože jinak by docházelo k sekundárnímu překladu.

Po zahájení lokalizace probíhala komunikace výhradně e-mailem. Jednalo se tak o komunikaci s novými zájemci i s již pracujícími překladateli, kteří posílali vedoucímu lokalizace dotazy, které se týkaly jazykové nebo technické stránky. Zároveň na e-mailovou adresu psali své vzkazy a dotazy fanoušci hry. Na všechny tyto zprávy odpovídal pouze vedoucí překladu. Jednalo se o časově velmi náročnou činnost, což mělo dopad na rychlost odpovědí na jednotlivé zprávy. Tento nápor, který byl největší v prvních dnech po oznámení lokalizace, by bylo možné zmírnit různými způsoby, například sdílením organizačních pravomocí s dalšími členy týmu. Další možností je využití takového druhu komunikace, ke které mají přístup všichni uživatelé, ne pouze příjemce a odesílatel. Patří sem skupiny na sociálních sítích, diskuzní fóra a aplikace typu

---

<sup>64</sup> O'HAGAN, Minako. Evolution of User-generated Translation, 2009, s. 108.

Discord, Skype nebo Google Hangouts, které mohou fungovat v okně internetového prohlížeče stejně jako na mobilním telefonu.

Skupina na sociální síti, na Facebooku, byla založena již 2. dubna 2015, nicméně nebylo vyžadováno, aby členové týmu byli její součástí a jednalo se tak pouze o doplňkový způsob komunikace mezi malou částí lokalizačního týmu. Skupinu bylo možné dohledat přímo na Facebooku nebo se k ní připojit skrze odkaz sdílený mezi soubory na Google Disku. Tím pádem se informace o existenci skupiny dostala k menší části týmu, než kdyby byl rozeslán hromadný e-mail jako v jiných případech, popisovaných dále.

Facebook se tedy stal dalším komunikačním kanálem, který však nebyl velmi často využíván, jelikož, jak bylo řečeno výše, členy skupiny nebyli všichni překladatelé. Jeho výhodou je oproti e-mailu fakt, že komunikace neprobíhá jen mezi příjemcem a odesílatelem, ale mezi všemi členy, takže s případným problémem může pomoci kdokoliv a řešení je taktéž dostupné všem. Komunikace je lehce osobnější, protože jednotliví účastníci nejsou jen anonymní podpisy ve zprávě a je tedy snazší si ke jménům a přezdívám přiřadit konkrétní tváře. Upozornění na nové příspěvky a snadné používání na zařízeních všeho druhu, společně s výše jmenovanými prvky a možností online chatu, dělají z Facebooku ideální nástroj na podobné týmové projekty. Ve skupině docházelo nejčastěji k řešení problémů technického rázu, práce s Google Diskem a soubory v aplikaci Microsoft Excel, a diskuzím o různých překladatelských řešeních.

Hlavním komunikačním kanálem se později stalo interní diskuzní fórum vytvořené na nově vzniklých stránkách [www.prekladyher.eu](http://www.prekladyher.eu), které bylo spuštěno 28. dubna 2015. O jeho založení byli členové týmu informováni e-mailem v několika vlnách. V té první, která proběhla ihned po zprovoznění fóra, byli zahrnuti překladatelé s největším podílem odvedené práce, tedy cca 30 překladatelů. V druhé vlně byli osloveni překladatelé noví a ti, kteří byli delší dobu neaktivní, a jako poslední byli kontaktováni překladatelé s nulovou aktivitou, tedy takoví, kteří se přihlásili se zájmem o spolupráci, ale k další aktivitě z jejich strany nedošlo. Přístup k fóru udělil administrátor každému individuálně podle uživatelského jména, tudíž po registraci musel každý e-mailem poslat zpět zprávu pod jakým jménem se zaregistroval a vedoucí lokalizace poté tento seznam předal administrátorovi. Tento postup, a také drobné

technické problémy po startu serveru, způsobil, že fórum mohlo svůj účel začít plnit až po několika dnech.

První diskuze se na něm rozeběhla až 18. května 2015 a týkala se překladatelského nástroje popsaného v kapitole 3.4.1.3.3 Překladatelský nástroj 1. Diskutovalo se zde i o překladatelských řešeních, tipech pro hraní hry a také došlo na hlasování mezi překladateli o podobě termínů, viz kapitola 3.4.1.4 Tvorba terminologické databáze o tvorbě terminologické databáze. Nejvíce aktivity však fórum vykazovalo v době testování, kdy zde docházelo k hlášení chyb, jak popisuje kapitola 3.4.3 Fáze testování o testování lokalizace.

V září 2015 došlo k výměně na pozici vedoucího lokalizaci, kdy stávající vedoucí z osobních důvodů organizaci nezvládal a musel se jí vzdát. Předchozí tři měsíce tak celá lokalizace probíhala setrvačností, kdy stávající členové pokračovali v nastoleném procesu a v případě nejasností nebo problémů se obraceli jeden na druhého. Členové týmu se o této skutečnosti dověděli během měsíce srpna a po spolupráci s členy týmu Czech Original Translation Team převzal správu lokalizace jeden z dřívějších aktivních překladatelů, který v této pozici setrval až do dokončení lokalizace.

Tato skutečnost měla za následek časovou prodlevu, kdy se během letních měsíců, tedy období studentského volna, vedoucí lokalizace nesnažil nabádat a motivovat členy týmu k většímu pracovnímu nasazení. Kvůli nedostatečné komunikaci a motivaci naopak někteří členové tým opustili. Novým zájemcům, kteří se v tomto mezidobí objevili, se dostalo odpovědi na jejich zprávy až v září, kdy někteří ztratili zájem nebo již nemohli lokalizaci věnovat svůj volný čas.

### 3.4.1.2 Rozdělování práce mezi překladatele

Jak bylo řečeno v kapitole výše, překladatelé dostávali jednotlivé herní soubory k překladu e-mailem. Každý ze zájemců o spolupráci dostal přidělen jeden soubor jako testovací překlad. Testovací v tom smyslu, zda je jeho zájem dostatečný, aby dokázal odevzdat přeložený jeden soubor na určité jazykové úrovni. Prvotní soubor k překladu byl pro každého jiný a zůstal součástí lokalizace. Vedoucí lokalizace si k tomuto účelu vedl seznam – komu přidělil jaký soubor a kdy. Když se mu soubor vrátil zpět přeložený,

ze seznamu jej odstranil, stejně jako v případě, když po delší době stále neměl od daného překladatele hotový překlad. Toho tedy ze seznamu odstranil a jemu přidělený soubor mohl znovu odeslat k překladu.

Testovací překlady posílali zájemci zpět e-mailem. Následně jim byl přidělen další soubor nebo rovnou větší množství, na základě jejich vlastního zájmu. V kapitole 3.3.2 Internacionalizace je zmíněno rozdělení souborů s texty do tří kategorií, jak jsou ve hře organizovány. Vedoucí lokalizace nejprve překladatelům zadával soubory s popisem herních úkolů, tedy ty ze složky quests, a po jejich dokončení, v pozdější fázi lokalizace, se překládaly soubory s konverzacemi mezi postavami. Soubory ze složky game, které obsahují prvky z uživatelského prostředí, popis míst, postav, předmětů a dalších herních mechanismů, průběžně překládala vybraná skupina překladatelů.

Spolu se souborem dostali překladatelé i přístup ke společné e-mailové adrese, kde byly umístěny instrukce k tomu, jak správně pracovat. První dva body této metodiky již byly zmíněny – primárním zdrojovým jazykem je angličtina a český překlad se vkládá do polské verze souboru kvůli diakritice. Dále zde byly instrukce pro práci s textovým souborem a posledním bodem byla terminologie. V danou chvíli, tedy v počáteční fázi lokalizace, ještě nebyla vytvořena terminologická databáze a veškeré názvy nebo jména tak zůstaly při překladu v původním znění s tím, že tato problematika bude vyřešena později. Případová studie se terminologií zabývá v kapitole 3.4.1.4 Tvorba terminologické databáze.

Pokud jde o úroveň a kvalitu překladů, ta se různila, jak ukazují příklady v kapitole 3.4.1.5 Ukázky překladu. Nicméně až na jednu výjimku, kdy překladatel odevzdal soubor s textem zkopírovaným z internetového překladače, který však následně sám uznal, že takový způsob je nevhodný, měly všechny zhotovené překlady takovou úroveň, aby zůstaly v procesu lokalizace a mohly být následně použity.

Tento způsob distribuce souborů k překladu představoval největší část organizace vedoucího lokalizace v prvních dnech a šlo o poměrně neefektivní postup, protože vždy existovala určitá časová prodleva mezi přijetím zprávy a odpovědí. Z tohoto důvodu, i z důvodu časové náročnosti, došlo 1. dubna 2015 ke změně. Stávající překladatelé byli o změně informováni a ti nově příchozí nejdříve obdrželi první soubor

k překladu e-mailem, ale následně byli navedeni přímo na nově zavedený způsob, který byl pro překladatele více automatizovaný.

Na podnět administrátora webových stránek lokalizace se totiž začalo používat cloudové úložiště Google Drive, ke kterému opět dostali přístupové údaje všichni zúčastnění. V tomto úložišti byly umístěny soubory k překladu, opět ve dvou jazykových verzích, anglicky a polsky, odkud si je překladatel stáhl k sobě do počítače. Nebyly zde umístěny všechny herní soubory najednou, ale vždy takové množství, aby zájemci měli možnost kdykoliv si soubor k překladu stáhnout.

Neexistovalo zde žádné přednostní právo na překlad. Práce probíhala stylem „kdo dřív přijde, ten dřív bere“. Jde o další rozdíl mezi profesionální a amatérskou lokalizací. Amatérská lokalizace je aktivita nadšenců, kteří se jí věnují ve svém volném čase. Kolik práce každý ze členů týmu zvládne udělat, záleží jen na jeho chuti a volném čase. Oproti tomu překladatelé musí dodržovat stanovenou denní normu, aby byla lokalizace dokončená v předem stanoveném termínu. Lokalizace amatérská sice nemusí dodržet určité datum dokončení, ale vždy je v zájmu týmu ji dokončit co nejdříve, protože s přibývajícím odstupem od vydání hry zájem o hru postupně ubývá.

Aby nedocházelo k duplicitnímu překladu, po stažení souborů bylo třeba je z úložiště odstranit. Po přeložení byl soubor opět umístěn na úložiště do složky k tomu určené. Pokud se překladatel rozhodl nasdílet soubory na svůj účet, v záznamu činností se po smazání nebo upravení souboru zobrazilo jeho jméno. Ale v případě že překladatelé používali společné přihlašovací údaje, tyto informace dostupné nebyly. Vedoucí lokalizace měl tím pádem méně práce s rozesíláním textů a organizací toho, na jakém textu každý překladatel pracuje. Zároveň ale neměl vždy přehled o tom, kdo si texty k překladu stáhl, takže v několika případech došlo k tomu, že po smazání z úložiště překladatel soubory nepřeložil a ve výsledku tak chyběly. Po uplynutí určitého časového úseku byly tyto chybějící části znovu vloženy na úložiště k překladu.

K další a již poslední změně došlo 7. června 2015, kdy byla aktivním překladatelům e-mailem odeslána informace o spuštění překladatelského nástroje, kterému se věnuje kapitola 3.4.1.3.4 Překladatelský nástroj 2. Díky němu se celý proces překladu i korektury zautomatizoval a členové lokalizačního týmu tak již nebyli závislí na

vedoucím lokalizace, který by jim texty přiděloval. Aktivní roli měl stále ve chvíli, kdy se k lokalizaci připojil nový překladatel, kterému musel sdělit instrukce a vytvořit účet pro přihlášení se do nástroje. Společně s programátorem nástroje pak zasahovali v případě, že se v programu objevila chyba nebo vyšla herní aktualizace měnící texty ve hře, o čemž opět informuje kapitola 3.4.1.3.4 Překladačský nástroj 2.

### 3.4.1.3 Nástroje k překladu

Jak je již patrné z předcházejících kapitol, proces lokalizace nebyl homogenní a prošel několika změnami. Ty se nevyhnuly ani nástrojům používaným při překladu, které se měnily od základních, běžně dostupných programů až po řešení na míru, která v určitých ohledech překonává i ta, používaná profesionály. Těmto nástrojům je věnována následující část, kdy jsou za sebe řazeny chronologicky.

#### 3.4.1.3.1 Poznámkový blok

Texty určené k překladu jsou umístěny v souborech typu stringtable, jak bylo zmíněno v kapitole 3.3.2 Internacionalizace. Tyto soubory jsou druhem tabulkového souboru typu XML, který může být zobrazen a upraven v Poznámkovém bloku nebo jakémkoliv jiném editoru textových souborů. V prvních dnech od zahájení lokalizace se pracovalo s neupravenými soubory, ve kterých překladatelé přepisovali polský text českým překladem. Ve většině případů k tomu používali právě Poznámkový blok, který je součástí všech verzí operačního systému Windows. Pokud překladatel pracoval v jiném operačním systému, využíval ekvivalentní editor.



```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<StringTableFile xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <Name>quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths</Name>
  <NextEntryID>1</NextEntryID>
  <EntryCount>18</EntryCount>
  <Entries>
    <Entry>
      <ID>0</ID>
      <DefaultText>The Blade of the Endless Paths</DefaultText>
      <FemaleText />
    </Entry>
    <Entry>
      <ID>1</ID>
      <DefaultText>Find more pieces of the ancient sword</DefaultText>
      <FemaleText />
    </Entry>
    <Entry>
      <ID>2</ID>
      <DefaultText>Forge the blade</DefaultText>
      <FemaleText />
    </Entry>
    <Entry>
      <ID>3</ID>
      <DefaultText>Retrieve the Blade of Endless Paths from Dunstan</DefaultText>
      <FemaleText />
    </Entry>
    <Entry>
      <ID>10000</ID>
      <DefaultText>A great and ancient weapon has been dismantled, its pieces strewn throughout the Endless Paths of Od Nua. Perhaps if all these pieces can be found again, the weapon can be reforged. </DefaultText>
      <FemaleText />
    </Entry>
  </Entries>
</StringTableFile>

```

Obrázek 7 – struktura souboru stringtable při zobrazení v Poznámkovém bloku

Šlo o ten nejjednodušší způsob práce, který však měl svá úskalí. Každý překladatel obdržel instrukce, týkající se překladu a práce se soubory, kde bylo uvedeno, jak soubor správně editovat. Texty jsou vloženy mezi XML příkazy, viz příložený obrázek, které nesměly být porušeny, např. odstraněním startovací nebo ukončovací značky – „<“ a „>“. K překladu je tak určen jen text umístěný mezi značkami <DefaultText>, případně také ten ohraničený značkami <FemaleText>, pokud je potřeba vytvořit variantu v ženském rodě. V tomto ohledu byla polština nápomocná, protože ve většině případů používá ženský rod stejně jako čeština. Pokud by však překlad pro ženský rod v polštině chyběl, stačilo jej vhodně doplnit do struktury souboru, která má následující podobu: číselné označení textového řetězce v souboru, samotný textový řetězec a případně verze v ženském rodě.

Pokud byly značky poškozeny, například neúmyslně odstraněny nebo pozměněny překladatelem, všechny texty ve hře nahradila chyba a korektoři v první fázi museli poškozený příkaz dohledat a opravit, k čemuž docházelo zhruba ve 20 % případů, jak popisuje kapitola 3.4.2.1 Pracovní postup korektury.

Jedním ze způsobů, jak bylo možné takovým problémům předejít, by bylo použití editoru textových souborů s rozšířenými funkcemi. Existuje celá řada freeware textových editorů, např. Notepad++, Sublime Text, PSPad nebo NetBeans, které umí barevně rozlišit čistý text a XML značky a jde tak snadno vidět jakákoliv chybějící značka, případně rovnou upozorní na chybu v syntaxi XML. Pokud by překladatelé byli v informačním e-mailu odkázáni na některý z těchto programů, nedocházelo by k tolika chybám v syntaxi XML, čímž by se ušetřila práce korektorům, a zároveň by překladatelé pracovali v přívětivějším prostředí, které například dovoluje zobrazení dvou oken vedle sebe (originál a překlad).

Vedoucí lokalizace i další členové týmu si byli tohoto nedostatku vědomi, a tak po několika dnech došlo ke změně v pracovním procesu.

### 3.4.1.3.2 Microsoft Excel

Ke změně došlo 8. dubna 2015, kdy byli překladatelé e-mailem informováni o změně formátu překládaných souborů a používaného softwaru na jejich úpravu, kterým se stal Microsoft Excel. Ačkoliv Microsoft Excel a další tabulkové procesory, kam patří open-source alternativy typu LibreOffice Calc, umí pracovat se soubory typu XML, nebylo možné je používat pro úpravu souborů ve formátu stringtable. Herní soubory lze v těchto programech otevřít a editovat, ale nelze je následně uložit. Díky spolupráci s překladateli hry *Divinity: Original Sin* byl však během několika dnů vytvořen program na převod stringtable souborů do kompatibilního formátu XML a zpět.

Tato změna měla ulehčit práci překladatelům, kteří se tak již nemuseli zabývat XML příkazy a po otevření souboru v tabulkovém procesoru se jim přehledně zobrazily textové řetězce, nově již v angličtině, bez potřeby úprav polského překladu. Nový formát nejvíce pomohl korektorům, ke kterým soubory následně putovaly.

1	Name	NextEntryID	EntryCount	ID	DefaultText
2	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	0	The Blade of the Endless Paths
3	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	1	Find more pieces of the ancient sword
4	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	2	Forge the blade
5	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	3	Retrieve the Blade of Endless Paths from Dunstan
6	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	10000	A great and ancient weapon has been dismantled, its pieces strewn throughout the Endless Paths of Od Nua.
7	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	10001	While exploring the Endless Paths, I have discovered what appears to be a piece of an ancient sword. Perhaps
8	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	10002	I have discovered all the broken fragments of the ancient sword. I will need to find a skilled smith to reforge
9	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	10003	Dunstan was impressed by my find. He agreed to reforge the Blade of Endless Path for me, and I need only re
10	quests\10_od_nua\10_tsk_blade_paths	1	18	20000	I have found a polished stone sphere. It hums with power, and there are markings upon it that suggest it was

Obrázek 8 – struktura souboru při zobrazení v Microsoft Excel

I když nový pracovní postup usnadňoval práci, v jiném ohledu ji zase komplikoval. Pro úpravu souborů totiž musel být používán výhradně Microsoft Excel v novějších verzích, které umí ukládat jako typ datového souboru ve formátu XML, což Microsoft Excel umí až od verze 2003. Překladaelé se starší verzí balíku Office, nebo ti používající jiné programy, si tedy museli buď obstarat novější verzi balíku, nebo zůstat u práce s Poznámkovým blokem. Pro překladaele s operačním systémem distribuce Linux byla přípustná jen druhá varianta.

Přestože se tímto krokem eliminovala velká část problémů spojených s poškozenými XML značkami, v několika případech došlo ke komplikacím způsobeným tím, že překladael výsledný soubor neuložil jako datový XML, ale použil jiný formát. Takové soubory se tedy musely ručně opravit. Těmto komplikacím, stejně jako problémům s kompatibilitou mezi různými verzemi softwaru a operačního systému překladaelů, se však dalo poměrně snadno předejít. Jedním z možných řešení by bylo vytvoření souboru, ve kterém by byly umístěny veškeré texty ze hry. Program by texty z původního formátování převedl do tabulky podle id řetězců a po dokončení překladu zase zpět. Prostředí Google se již používalo, takže přechod na online rozhraní Tabulek Google by nebylo velkou změnou.

Možnou nevýhodou by pro některé mohla být nutnost připojení k internetu pro úpravu dokumentu, přestože většina překladaelů pracovala s online slovníky, herní encyklopedií a dalšími internetovými zdroji. Pokud by někdo z překladaelů vyžadoval práci offline, bylo by možné část celého dokumentu vyexportovat ve formátu dle vlastní volby (textový dokument různého typu nebo tabulka či sešit). Výhodou takového postupu je fakt, že jde v reálném čase pozorovat postup překladu, kdo je v danou chvíli aktivní a na jaké části překladu pracuje a ve výsledku i to, kolik textu každý člen týmu přeložil. Pokud někdo udělá chybu, je možné vrátit úpravy a další nespornou výhodou je také to, že online Tabulky Google mají zabudovaný chat, kde spolu mohou připojení uživatelé komunikovat a v případě problému není třeba využívat jiné komunikační kanály a stačí se obrátit na ostatní členy týmu. Skrze poznámky pak lze doplňovat informace o kontextu nebo navrhnout jiná překladaelská řešení.

Tímto způsobem, kdy se online překládá dokument se všemi herními texty, probíhala například komunitní lokalizace hry *Darkest Dungeon*, kterou však organizovali

sami vývojáři ze studia Red Hook Studios. V podobných lokalizačních projektech využívajících crowdsourcing se často používá webové rozhraní, ať už jde o nástroj vytvořený na míru, který má například studio Unknown Worlds Entertainment pro lokalizaci hry *Subnautica* nebo 11 bit studios pro *This War of Mine*, nebo o již hotové řešení, kterým může být například webová aplikace Weblate.

Obě možnosti, tedy jak vytvoření programu na převod všech textů z XML souborů do tabulky dostupné online, tak použití webového nástroje Weblate, navrhovali dva z překladatelů, ale vedoucí lokalizace v danou chvíli ani jedné z těchto nabídek nevyužil a zůstalo tak u práce v Microsoft Excel a rozdělováním souborů přes Google Disk.

#### 3.4.1.3.3 Překladatelský nástroj 1

Ačkoliv ze strany vedení lokalizace nebyl zájem o vytvoření online překladatelského nástroje, jeden z překladatelů sestrojil jednoduché rozhraní se základními funkcemi. Tento nástroj byl primárně používán pro korekturu, ale mohli jej využívat i překladatelé.

Jde o webový nástroj na adrese <http://preklad.sablatura.info/>. Po nahrání herního souboru, podporované jsou formáty stringtable i XML, se zobrazí rozhraní, ve kterém je původní anglický text, ID textového řetězce, text k překladu a pokud se v daném souboru objevuje, tak i varianta v ženském rodě. Je zde i možnost zobrazení polského překladu.

Základem překladatelského nástroje je webová databáze, která obsahuje veškeré texty v angličtině a také v polštině. Po otevření souboru dojde k prohledání databáze a zarovnání jednotlivých jazykových verzí. Texty z databáze jsou určeny pouze ke čtení, k úpravě slouží text z nahraného souboru. Do nástroje je zabudována i terminologická databáze, jejíž tvorbou se zabývá kapitola 3.4.1.4 Tvorba terminologické databáze. Pokud je některý z termínů v textu obsažen, v původním textu je zvýrazněn a po najetí kurzoru myši se zobrazí jeho český ekvivalent. Po dokončení překladu stačí uložit soubor ve formátu XML.

Vybrat soubor		qsards/10_od_nea/10_lok_blahe_paths	Odkazy	Zobrazit polibnu	8.1.2017, 4:27 kb	Uložit xmi
Ostrze Bezkręsných Ścieżek	The Blade of the Endless Paths	0	The Blade of the Endless Paths			
Znajdi więcej części starożytnego miecza.	Find more pieces of the ancient sword	1	Find more pieces of the ancient sword			
Wykuj ostrze.	Forge the blade	2	Forge the blade			
Odbierz Ostrze Bezkręsných Ścieżek od Dunstana.	Retrieve the Blade of Endless Paths from Dunstan	3	Retrieve the Blade of Endless Paths from Dunstan			
Wspaniała starożytna broń została rozebrana na części, które rozrzucone po Bezkręsných Ścieżkach Od Nua. Był może, jeśli odnajdę wszystkie części, możliwe będzie przekucie broni.	A great and ancient weapon has been dismantled, its pieces strewn throughout the Endless Paths of Od Nua. Perhaps if all these pieces can be found again, the weapon can be reforged.	10000	A great and ancient weapon has been dismantled, its pieces strewn throughout the Endless Paths of Od Nua. Perhaps if all these pieces can be found again, the weapon can be reforged.			
Podczas badania Bezkręsných Ścieżek znalazłem coś, co wyglądało na część starożytnego miecza. Był może uda mi się znaleźć więcej takich części w ruinach. FemaleText: Podczas badania Bezkręsných Ścieżek znalazłem coś, co wyglądało na część starożytnego miecza. Był może uda mi się znaleźć więcej takich części w ruinach.	While exploring the Endless Paths, I have discovered what appears to be a piece of an ancient sword. Perhaps I can find more such pieces elsewhere in the ruins.	10001	While exploring the Endless Paths, I have discovered what appears to be a piece of an ancient sword. Perhaps I can find more such pieces elsewhere in the ruins.			
Znalazłem wszystkie fragmenty starożytnego miecza. Będzie musiał znaleźć wprawnoego kowala, który mógłby przekucie dla mnie tę broń i dopiero wówczas będę mógł się nią posługiwać. FemaleText: Znalazłem wszystkie fragmenty starożytnego miecza. Będzie musiał znaleźć wprawnoego kowala, który mógłby przekucie dla mnie tę broń i dopiero wówczas będę mógł się nią posługiwać.	I have discovered all the broken fragments of the ancient sword. I will need to find a skilled smith to reforge this weapon for me before I can wield it.	10002	I have discovered all the broken fragments of the ancient sword. I will need to find a skilled smith to reforge this weapon for me before I can wield it.			
Dunstan był pod wrażeniem mojego znaleziska. Zgodził się wykuć dla mnie ponownie Ostrze Bezkręsných Ścieżek. Muszę je jedynie odebrać, gdy skończy.	Dunstan was impressed by my find. He agreed to reforge the Blade of Endless Path for me, and I need only retrieve it once he is finished.	10003	Dunstan was impressed by my find. He agreed to reforge the Blade of Endless Path for me, and I need only retrieve it once he is finished.			
Znalazłem wypolerowaną, idealnie okrągłą bryłę kamienia. Jest przepiękna moją i nosi ślady wskazujące na to, że niegdyś była w coś wprawiona. FemaleText: Znalazłem wypolerowaną, idealnie okrągłą bryłę kamienia. Jest przepiękna moją i nosi ślady wskazujące na to, że niegdyś była w coś	I have found a polished stone sphere. It hums with power, and there are markings upon it that suggest it was once set within something.	20000	I have found a polished stone sphere. It hums with power, and there are markings upon it that suggest it was once set within something.			

Obrázek 9 – uživatelské prostředí ve webové aplikaci

Pokud se v textu objevil termín a nástroj jej nerozpoznal, protože nebyl v jeho terminologické databázi, mohl překladatel využít některého z užitečných pomocných odkazů. Prvním z nich byl odkaz na online tabulku s českými názvy a termíny, která se měnila a upravovala rychleji než databáze v nástroji. Další odkazy byly vhodné hlavně při potřebě širšího kontextu. Jde o online encyklopedii věnovanou hře *Pillars of Eternity* a textový soubor se všemi herními texty. Dále zde jsou knižní manuály a průvodce, které rozšiřují herní svět, ale v případě herního manuálu jde o užitečný zdroj, protože obsahuje popis herních mechanismů a prvků, které nelze vyčíst pouze z textu.

Vzhledem k tomu, že jde o jednoduchý nástroj, který nevyžaduje další software a funguje ve všech běžně používaných prohlížečích a zároveň obsahuje pokročilé funkce, kterou je terminologická databáze, je překvapivá skutečnost, že o něm překladatelé nebyli informováni přímo a byl určen primárně pro korektury. Překladatelé jej mohli najít při pročítání společné e-mailové schránky, kde se o něm diskutovalo s korektory. Odkaz se objevil i ve skupině pro překladatele na Facebooku, ale jejími členy nebyli všichni překladatelé a zároveň byl odkaz sdílen pouze s informacemi o herních manuálech bez zmínky o tom, že jej lze použít k práci na překladu, což musel překladatel zjistit sám.

### 3.4.1.3.4 Překladačský nástroj 2

Jak již bylo řečeno výše, vedoucí lokalizace dostal nabídky na různá řešení překladačských nástrojů, která nakonec nebyla realizována. Ve výsledku byl užitečný koncept webové aplikace, jen v jiné podobě, než jaká byla původně navrhována. Začátkem května se totiž k týmu připojili dva překladatelé zodpovědní za amatérskou lokalizaci hry *Neverwinter Nights 2*, kteří kromě spolupráce na překladu nabídli i využití online překladačského nástroje používaného právě během lokalizace *Neverwinter Nights 2*.

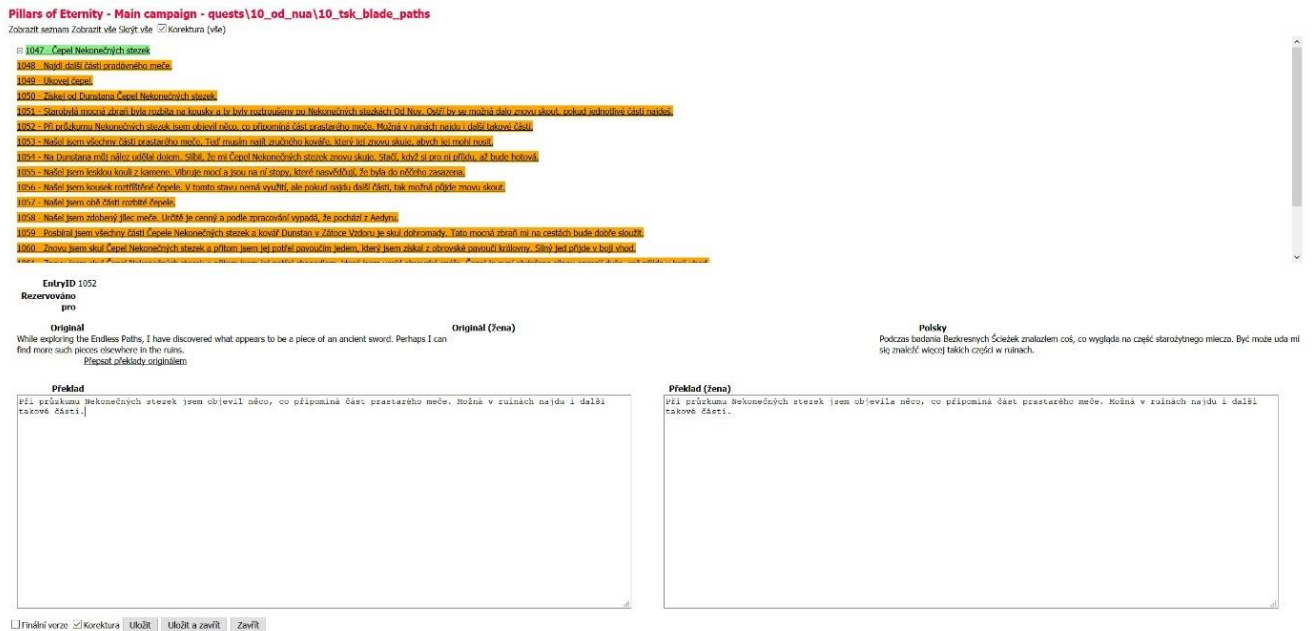
Ve výsledku nešlo o totožný nástroj, protože kvůli chybějícímu zdrojovému kódu musel být program napsán od začátku znovu. Jedná se o webové rozhraní, které je opět založené na databázi obsahující texty ze hry. Kromě textů je však zpracovaná i informace o větvení konverzací. Tato data jsou obsažena v herních souborech mimo ty s texty, takže až díky tomuto nástroji bylo možné vidět texty seřazené tak, jak se větví ve hře, a ne pouze podle jejich organizace ve zdrojových souborech, která ne vždy odpovídala skutečnému řazení.

Během 14 dní byl sepsán kód aplikace a poté byl nástroj spuštěn na adrese [www.enware.cz](http://www.enware.cz) v testovacím provozu. Diskuzní fórum sloužilo jako prostor pro připomínky a návrhy na jeho vylepšení, které autor implementoval v několika vlnách.

Jakmile byl nástroj připraven k používání, překladatelé byli o jeho spuštění informováni právě skrze diskuzní fórum, kde byly informace o funkcích aplikace a instrukce k používání, a následně i e-mailem, k čemuž došlo 6. června 2015. V dřívějších fázích lokalizace neznamenal zavedení nového postupu anulování toho předchozího, bylo tedy možné používat Poznámkový blok nebo jiný editor i po přechodu na XML tabulky pro Microsoft Excel. To se s webovou aplikací změnilo, protože soubory již nebyly nahrávány na Google Disk, odkud by si je překladatelé stahovali, ale vše se odehrávalo uvnitř webového rozhraní a jednalo se tak o jediný možný způsob práce.

V době spuštění aplikace bylo přeloženo zhruba 70 % všech textů. Ačkoliv tak lokalizace byla relativně blízko dokončení, jednalo se o velmi nápomocný nástroj, který značně usnadnil zbývající práci. Již přeložené texty byly vloženy do databáze a pro překlad zbývajících souborů byly k dispozici nové funkce a možnosti. Každý

z překladatelů dostal přiděleny své přihlašovací údaje vytvořené automaticky na základě uživatelského jména použitého na diskuzním fóru. Po přihlášení do systému uviděl uživatel stránku Můj přehled zobrazující celkový stav překladu a korektury, kolik on sám přeložil řádků a na jakém souboru v současné chvíli pracuje.



Obrázek 10 – uživatelské prostředí v aplikaci enware

Soubory si každý k překladu nejprve zarezervoval, což bylo možné provést dvěma způsoby. První možností je otevřít záložku Můj překlad, čímž překladatel dostane automaticky přidělen soubor, který je v systému určen jako další na řadě. Pokud měl však zájem pracovat na specifickém souboru, například kvůli znalosti kontextu ve hře nebo pro návaznost konverzací na dřívější překlad, byla později přidána možnost ručního vyhledávání a rezervace souboru. Vyhledávat je možné podle několika různých kritérií a pro tento účel stačí vyhledat nerezervované soubory, které zároveň nejsou přeloženy, a z výsledného seznamu si vybrat žádoucí soubor. Zarezervovaný soubor mohl upravovat vždy jen ten, kdo si jej zarezervoval, což zabraňovalo tomu, aby si překladatelé navzájem nepřepisovali již hotovou práci. Pokud z určitého důvodu nechtěl dále překládat již rozpracovaný soubor, měl možnost jej uvolnit, čímž se soubor dostal zpět do oběhu jako nepřeložený.

Překlad probíhal v záložce Můj překlad a prostředí a funkce se měnily a doplňovaly na základě zpětné vazby uživatelů. První takové úpravy proběhly týden po

spuštění aplikace. Bylo mezi nimi barevné rozlišení textu na základě mluvčího – promluvy hráčovy postavy dostaly modře zbarvený text a texty NPC (počítačem ovládané postavy) zůstaly nezměněny, tedy černé. Do překladatelského rozhraní přibylo zobrazení polské verze překladu. Dále šlo o možnost řazení textů v konverzácích do stromové struktury, kdy překladatel mohl sledovat, jak na sebe jednotlivé promluvy navazují, čímž získal celkový obraz textu. Takový prvek je pro lokalizace výjimečný, nejen pro ty amatérské, ale i pro lokalizace profesionální.

Do nástroje přibyla role korektora, který může jako jediný dále upravovat text označený za finální. Možnosti vyhledávání v textech byly rozšířeny. Nově tak bylo možné vyhledávat podle data překladu nebo korekce, podle autora překladu nebo korekce, podle ID řetězce, názvu souboru, typu mluvčího a slov obsažených v originále nebo překladu. V záložce Ekvivalenty bylo možné prohledávat terminologickou databázi podle kategorie termínů nebo přímo vyhledávat termíny v obou jazycích.

Důležitým prvkem, který usnadnil práci na lokalizaci, bylo porovnání textů z různých verzí hry. Vývojáři hry po jejím vydání zveřejňovali opravné balíky, tzv. patche, které mění některé vlastnosti a opravují chyby. Mimo jiné však tyto patche měnily některé textové řetězce nebo přidávaly nové. Další z přidaných funkcí webového nástroje byla možnost porovnání textů mezi verzemi a označení již přeloženého řetězce v případě, že jej patch upravil.

Jedná se tak o nástroj, který ulehčoval práci všem zúčastněným. Vedoucímu lokalizace s organizací a správou, stejně jako jednotlivým překladatelům a korektorům, kteří využili jednoduchého, avšak funkčního rozhraní s pokročilými funkcemi. Jediným možným nedostatkem, který však nemá vzhledem k dostupným technologiím dostatečnou váhu, je nezbytnost připojení k internetu.



### 3.4.1.4 Tvorba terminologické databáze

Jak bylo zmíněno v předchozích kapitolách, do používaných překladatelských nástrojů byla zabudována terminologická databáze s hesly. Hra *Pillars of Eternity* se, stejně jako další fantasy díla, odehrává ve vlastním fikčním světě, který jeho autoři zaplnili postavami a lokacemi s nově vzniklým názvoslovím a výjimkou v tomto žánru není ani vytvoření nového jazyka.

Tvorba terminologické databáze započala s odstupem od začátku lokalizace. Již bylo řečeno, že v prvních dnech lokalizace dostali překladatelé instrukce nepřekládat vlastní jména a jakékoliv názvy, protože ještě nebyly vytvořeny jejich české ekvivalenty a v již přeložených textech se nahradí, jakmile bude databáze vytvořena.

Terminologická databáze začala vznikat krátce po započetí lokalizace, kdy jeden z překladatelů vytvořil první pracovní verzi, kterou nahrál na používané úložiště Google Disk, kde k ní měli přístup ostatní překladatelé. Následně na jejím rozšíření začalo pracovat několik dalších překladatelů, čímž se pracovní verze rozrostla a mohla se tak začít používat při překladu.

Databáze nejdříve existovala ve formě tabulky dostupné přes online aplikaci Google Tabulky. Noví i stávající překladatelé dostali e-mailem informaci o dostupnosti tabulky a instrukce používat ji během překladu. Tím, že soubor s termíny využívalo více překladatelů, byly rychleji doplněny chybějící české ekvivalenty. Aplikace Google totiž obsahují skupinový chat, ve kterém mohou přihlášení uživatelé mezi sebou komunikovat. Docházelo tak k diskuzi, ze které vzešlo několik konečných verzí termínů.

Zároveň mohl tabulku upravovat každý s přístupem k ní a přímo tak vkládat své návrhy, nebo komentovat úpravy ostatních. Stejně tak mohl kdokoliv přepsat již přeložený termín, k čemuž ale docházelo jen výjimečně a takový zákrok bylo možné vrátit zpět přes Historii revizí. Schválené překlady termínů byly označeny zelenou barvou a uzamčeny proti dalším úpravám. Termíny, které ještě byly otevřené změnám a diskuzi byly označeny oranžovou barvou a překladatelé mohli předkládat své návrhy skrze komentáře.

Termíny byly rozděleny do několika kategorií, každá z nich sjednocovala termíny jednoho druhu. Kategorií bylo celkem devět, ale v této kapitole se zaměřuji jen na vybrané kategorie.

Statistiky a postihy obsahují pojmenování herních mechanismů, ať už se jedná o vlastnosti herních postavy, které jsou základem her žánru RPG, postihy postavy nebo možnosti v konverzaci.

Pojmenování vlastností, někdy jsou taktéž označovány jako atributy a statistiky, není ve hrách jednotné a může vycházet z pravidel stolní předlohy, jako tomu bylo u předchozích her studia Obsidian Entertainment, které byly založeny na pravidlech stolní hry *Dungeons & Dragons*. Druhou možností, kterou zvolili vývojáři hry *Pillars of Eternity*, je vytvoření vlastních pravidel, která se však ve většině případů inspirojí stolními hrami a pojmenování jsou tak podobná nebo dokonce shodná. Použitá pojmenování základních vlastností, tedy *Síla*, *Obratnost*, *Odolnost*, *Výdrž*, *Vůle* a *Intelligence*, jsou v českém prostředí již zažitými herními pojmy, které hráči u hry tohoto žánru očekávají.

Pro žánr počítačových RPG her je také typická možnost zvolit si povolání a rasu. V žánru fantasy existuje několik archetypů, které se objevují i v *Pillars of Eternity*. Těmi jsou lidé, elfové a trpaslíci. *Aumaua* a *Orlan* jsou novotvary, které stačilo přizpůsobit českému zápisu jmen. Jediným novotvarem, který v sobě nese význam, je rasa *Godlike*. Český překlad, tedy *požehnaní*, vychází z popisu rasy, kde je uvedeno, že jde o jedince, kteří byli požeháni nebo prokleti darem od bohů. Přídavné jméno je vhodné i z toho důvodu, že jej lze snadno modifikovat podstatným jménem v případě podras a zároveň zachovat dvouslovnou podobu originálu. Mezi ostatní návrhy patřily možnost *božský* nebo *polobůh*.

Pro povolání byla zvolena pojmenování, které lze přechýlit do ženského rodu pomocí přechylovacích přípon (*barbar* – *barbarka*, *čaroděj* – *čarodějka*, *bojovník* – *bojovnice*). Jedinou výjimkou je *Mág*, kolem kterého se vedly dlouhé diskuze, ale ve výsledku existuje jen mužská varianta, protože se jedná o synonymum ke slovu čaroděj, které se ve hře objevuje velmi minimálně a pouze pro označení mužských postav.

Ve hře se objevuje také několik fiktivních jazyků i dialektů, které jsou založené na různých jazycích. Glanfathánština vychází z keltských jazyků, konkrétně z kornštiny,

velštiny a irštiny, ať už etymologií nebo zápisem a výslovností slov. Tento jazyk zůstal v původní podobě s drobnými úpravami, co se zápisu slov týče, jelikož i anglicky mluvící hráč je vnímá jako cizí slova. Stejným případem je i vailiánština, která je založena na románských jazycích – okcitánštině, katalánštině, francouzštině a hlavně italštině. Kromě tří výrazů pro mince (*lusce – šupina, suole – suol, oble – dvoják*) zůstala slova z tohoto jazyka v původním znění, pro navození exotického nádechu. Je vhodné připojit poznatek, že každý z těchto výrazů se v celé hře objevuje v řádu jednotek a je tak možné, že na ně hráči při hraní ani nenarazí.

Posledním jazykem je aedyrština se svými dialekty, které vycházejí z angličtiny, skotštiny, staroangličtiny a severských jazyků. Výrazy v tomto jazyce označují šlechtické tituly a podobají se angličtině jak zápisem, tak výslovností. Pro anglicky mluvícího hráče je podoba zjevná a český překlad tuto skutečnost reflektuje a používá tedy české tituly. V jednom případě však terminologie není konzistentní a titul královny *mecwyn* byl pouze přizpůsoben českému zápisu cizích slov a české pojmenování zní *mekwyna*.

V herním světě se objevuje velké množství postav a naprostá většina vlastních jmen zůstala nezměněna, jelikož jde o novotvary, které jsou součástí zasazení do fantasy světa, kde se mluví fiktivním jazykem. Vytvoření databáze vlastních jmen nicméně bylo důležitým krokem pro určení jejich rodu a také vzoru pro skloňování. Každé jméno tak dostalo přidělenou kategorii mluvnického rodu a vzor, podle kterého se má skloňovat, případně informaci o tom, že se jedná o nesklonné jméno.

Přeložena byla jen jména, která mají český ekvivalent, tedy *Akolytka, Biskup, Rektorka* a další, nebo v sobě nesou význam, např. *Pán hlubin, Truchlící matka* a *Aevar Vlčí škleb*. Ženská příjmení byla přechýlena a některá další jména byla pozměněna tak, aby končila samohláskou a, která jasněji indikuje, že jde o podstatné jméno ženského rodu.

V případě ženské postavy *Lieutenant* se však lokalizace nedrží jednoho termínu a střídá jich hned několik. Při první příležitosti se postava představí jako *poručík* a následně je střídavě označována jako *Zástupkyně, poručice* a *poručík*.

U několika jmen navíc došlo i k pozměnění jejich zápisu podle výslovnosti. Hlávka c se tak změnila na k, s výjimkou případů, kdy je hlávka zdvojená nebo jméno touto

hláskou začíná. Podle pravidel výslovnosti herního jazyka se změnila souhláska *sc* a *cg* na *š*, resp. *č*.

Tato souhláska je přítomna i ve jméně *Calisca*, které v českém překladu zní *Kališka*. Tato varianta vychází ze zmíněných pravidel výslovnosti a také z polského překladu hry, kde jméno zní *Calisha*. Polský překlad posloužil jako inspirace i v případě jména *Durance*, v polštině *Niezłomny* a v českém překladu *Nezlomný*. Tento význam lze však odvodit i z původního anglického slova.

Polský překlad posloužil jako předloha i v případě pojmenování lokací. *Dyrwood* je nejčastěji zmiňovanou lokací v herních konverzacích a český překlad byl založen na polské verzi, ve které se místo jmenuje *Jelenioborze*. V českém překladu byla zvolena varianta *Jelenolesí*. Ve hře se objevuje několik dalších obdobně pojmenovaných lokací – *Esternwood*, *Midwood* a *Valewood*. Ty byly nejprve přeloženy stejným způsobem, tedy jako *Východolesí*, *Středolesí* a *Dolinalesí*, ale následně došlo z důvodu různorodosti pojmů ke změnám a ve finální verzi jsou ekvivalenty následující: *Východní les*, *Středolesí*, *Dolina*.

Lokalizace však přináší i vlastní překladatelská řešení. Jedním z nich je například pojmenování předmětu *bloodstone* jako *krevel*. Český název skutečného minerálu je sice heliotrop a *krevel* zase označuje hematit, ale pro účely hry je díky vzhledu tohoto kamene pojmenování *krevel* velmi originální. Dalšími případy jsou *bělohřib* (*dyrcap*, polsky *dyrczap*), *jarněnka* (*spring berry*, *wiosenna jagoda*) nebo *navrátilec* (*Revenant*, *Przywrócony*).

Překladatelé při vytváření databáze využívali několik doplňujících materiálů, které již byly zmíněny v kapitole 3.4.1.3.3 Překladatelský nástroj 1. Jedná se o elektronické encyklopedie a herní manuály a průvodce. Tyto zdroje shrnují informace již obsažené ve hře, v některých případech jsou však ještě detailnější. Nápomocné však byly primárně z důvodu snadného přístupu k těmto informacím. Např. při překladu termínů z kategorie *Bestiář* tak překladatelé nemuseli několik hodin hrát hru a postupně prozkoumávat svět, čímž se odemykají nové zápisy v encyklopedii zakomponované ve hře. Místo toho používali internetovou encyklopedii, která obsahuje všechny potřebné informace, tedy popis termínu v doslovném znění ze hry, včetně doplňujících dat,

kterými jsou např. statistiky a vlastnosti předmětů. Součástí každého encyklopedického hesla je i obrázek, díky kterému měli překladatelé lepší představu o podobě překládaného termínu.

Tabulku se všemi používaným termíny je součástí diplomové práce jako příloha na CD.

#### 3.4.1.4.1 Práce s terminologickou databází

Během pěti až šesti týdnů od započetí lokalizace byly všechny nejdůležitější termíny přeloženy a překladatelé se tak mohli této terminologii držet a používat ji při práci, což byl dříve doporučený postup, avšak od této chvíle byl již vyžadován. Databáze se i nadále rozšiřovala. Pokud překladatelé při postupu objevili opakující se termín, měli možnost navrhnout jeho přidání do databáze.

Všechny texty přeložené před dokončením databáze byly zpětně zkontrolovány a termíny v nich sjednoceny. K dodatečným změnám v terminologii docházelo, ale šlo o jednotlivé případy, kdy se například po připomínce jednoho nebo více překladatelů zjistilo, že schválený překlad k termínu není vhodný. Jedním příkladem může být povolání *Rogue*, které bylo nejprve přeloženo jako *zloděj*. Později jeden z testerů upozornil na skutečnost, že takový překlad nevystihuje charakter povolání a na diskuzním fóru byla následně spuštěna diskuze s hlasováním o nové variantě, ze které vzešel výsledný termín, tedy *hrdlořez/hrdlořezka*.

První rozpracovaná verze terminologické databáze byla součástí nástroje pro korekturu, popsaného v kapitole 3.4.1.3.3 Překladatelský nástroj 1. Termíny obsažené v databázi byly ve zdrojovém textu zvýrazněny a český ekvivalent bylo možné zobrazit po najetí na termín.

Databáze byla součástí i druhého nástroje, kterému je věnovaná kapitola 3.4.1.3.4 Překladatelský nástroj 2. Zde však není implementováno zvýraznění termínů jako u předchozího nástroje. Pokud tak překladatel při práci narazil v textu na nějaký termín, měl několik možností, jak najít jeho český ekvivalent. První možností bylo využívat původní tabulku s termíny, která byla umístěna na Google Disku, odkud si ji také

mohl stáhnout. Tato tabulka je součástí příloh na CD. Druhou možností byl právě zmiňovaný nástroj, kde existuje možnost prohledávání databáze. Zde je možnost vypsat zobrazení termínů podle jejich kategorie, stejně jako vyhledávání v obou jazykových verzích. Jeden z překladatelů navíc vytvořil offline slovník pojmů, který následně poskytl ostatním překladatelům k používání skrze diskuzní fórum. Jde v podstatě o tabulku s termíny přepracovanou do podoby jednoduchého programu a využili jej zejména členové týmu bez přístupu k programu Microsoft Excel.

### 3.4.1.5 Ukázky překladu

Součástí diplomové práce je i zhodnocení amatérské lokalizace jako produktu, proto je následující kapitola věnována ukázkám překladu. Pro tyto účely jsou zvolily vzorek tří ukázek, kdy každá z nich pochází z jiného druhu textu. První ukázka je encyklopedický zápis, druhá ukázka část konverzace mezi postavami a třetí ukázka je popis herního úkolu. Vzorek považují za dostatečný z toho důvodu, že u hry s takovým množstvím textu záleží na kvalitě každého překladu a pokud se zde opakují stejné chyby, s největší pravděpodobností se budou vyskytovat i ve zbytku lokalizace.

#### 3.4.1.5.1 Ukázka č. 1

Originál	Překlad
<p>The mighty aumaua are the largest of the kith races and are commonly found in or near oceans. Though not truly aquatic, they have an affinity for water and many of their civilizations, such as Rauatai, are based on naval dominance. They are known for their unparalleled strength.</p> <p>Viewed as a warlike race, the coastal aumaua live in a mainland region along the coasts of the northern hemisphere - lands they conquered by pushing Thyrtan</p>	<p>Mocní aumauané jsou největší ze známých ras a běžně se vyskytují v oceánech nebo v jejich blízkosti. Nejsou vyloženě přizpůsobeni žít ve vodě, jsou k ní ale přirozeně přitahováni a mnohé jejich civilizace, například Rauatai, jsou založeny na námořní převaze. Jsou známí pro svou mimořádnou sílu.</p> <p>Pobřežní aumauané jsou pokládáni za bojechtivou rasu, žijící v pobřežních oblastech severní polokoule – na územích</p>

<p>(meadow folk), Natlan (savanna folk), and orlan communities out. Their culture is more centralized and urban than their island cousins, though both groups are involved in seafaring. Coastal aumaua are very rare in the Dyrwood, but those that do make the journey usually do so as mercenaries, bodyguards, or soldiers.</p>	<p>získaných vytlačení původních thyranských (lidí z luk), natlanských (lidí ze savan) a orlanských obyvatel. Jejich kultura vykazuje větší příklon k centralizaci a k městům, mnohem více než jejich ostrovní bratřenci. Nicméně obě tyto skupiny jsou znamenitými mořeplavci. Na pobřežní aumauany je v Jelenolesí takřka nemožné natrefit a to málo, co zde žije, většinou pracují jako obchodníci, osobní strážci nebo vojáci.</p>
---	--

### Komentář překladu

Na první ukázce lze pozorovat fakt, že překlad se nadržuje anglické struktuře vět a místo toho pracuje s textem tak, aby pro čtenáře působil přirozeně. Mění se tedy pořadí některých vět a jejich dělení. Nepochází zde ani k posunu významu a překlad vystihuje obsah i styl originálu.

Objevuje se zde však několik chyb. Sloveso přizpůsobit se totiž pojí s dativem a správně má věta znít „*Nejsou vyloženi přizpůsobení životu ve vodě*“. Další chybou je poté přívlastek rozvíjející podstatné jméno „*rasu*“, který má podobu přívlastku volného namísto těsného. V následujícím souvětí je dvakrát přítomen komparativ a věta vedlejší nenavazuje na větu hlavní. V posledním souvětí pak není dodržena shoda přísudku s podmětem („*to málo*“ – „*pracují*“).

### 3.4.1.5.2 Ukázka č. 2

Originál	Překlad
"Our ship's been dry for months. I could use a drink stiff enough to wake a dead man." "It's always bittersweet sailing from home, but seeing exotic locations is a decent enough trade-off." The sailor gives you a once over, sizing you up. "You there! Get your thieving mitts off those crates!"	„Naše loď je na suchu už celý měsíce. Bodl by nějakej silnej chlast.“ „Vždycky mám smíšený pocity, když odplouvám z domova, ale možnost vidět všechny ty exotický kraje za to obvykle stojí.“ Námořník si tě nedůvěřivě prohlíží. „Ty tam! Dej ty svý zlodějský pracky z těch beden!“

### Komentář překladu

Druhý příklad je ukázkou toho, že ve hře použité jazykové roviny se mezi sebou značně liší. Zatímco texty informační, tedy encyklopedické zápisy nebo zápisy v deníku, jsou na úrovni neutrální až oficiální, v konverzacích se objevuje i příznakově neoficiální, hovorová, mluva. Český překlad používá obecnou češtinu, která dostatečně kontrastuje se spisovným jazykem ve zbytku hry.

### 3.4.1.5.3 Ukázka č. 3

Originál	Překlad
Songs of The Wild Delem, chanter of Oldsong is looking for rare songbirds. He claims that by consuming these exotic birds, he can absorb their musical nature. He hopes this will enable him to compose a song amazing enough to repulse the chill wind that has set upon Oldsong.	Písňe divočiny Delem, bard ze Starozpěvu, pátrá po vzácných zpěvných ptácích. Tvrdí, že pojidáním těchto exotických ptáků dokáže absorbovat jejich hudební podstatu. Doufá, že pomocí těchto schopností složí píseň natolik úžasnou, že odrazí mráz a chlad, který se usadil nad Starozpěvem.



<p>The Tîam is a favorite among Glanfathans, usually kept in cages but uncommon to find nevertheless.</p> <p>The Shardwing is a small bird that tends to live in the underbrush and, usually, near large adra structures where its iridescent turquoise feathers blend against the rock.</p> <p>Finally, Delem wants a Cloudsinger, an extremely reclusive and hard to find bird who nests only against the rocks of the highest mountains of Eir Glanfath.</p> <p>After speaking with Llensi, owner of one of the rare songbirds, I learned that Delem's plan is based on wild orlan superstition. I was able to convince him of the error of his plan, and he reluctantly abandoned the notion.</p>	<p>Druh tîam je oblíbený mezi Glanfathany, obvykle chovaný v klecích, nicméně obtížně naležitelný.</p> <p>Ostropírek je malý pták, žije v podrostu, nebo se také vyskytuje poblíž velkých adrových útvarů, kde jeho barevné, tyrkysové peří splývá s okolím.</p> <p>Do třetice si Delem přeje mrakohláska. Je to pták velmi samotářský a těžko k nalezení, hnízdící pouze na vrcholcích těch nejvyšších hor v Eir Glanfath.</p> <p>Po rozhovoru s Llensi, majitelkou jednoho z vzácných ptáků, mi došlo, že Delemův plán je založen na orlanských pověrách. Podařilo se mi přesvědčit ho, že tento plán je scestný a neochotně se ho tedy vzdal.</p>
---	--

### Komentář překladu

Ani ve třetí ukázce nedochází k posunu významu, s jednou výjimkou, kdy je souvětí „*žije v podrostu, nebo se také vyskytuje poblíž velkých adrových útvarů*“ v poměru vylučovacím, namísto poměru slučovacího, případně stupňovacího, který je v originále.

Oproti první ukázce se však překlad drží původní struktury vět, z čehož vznikají chyby ve formě interference, kdy je gerundium „*consuming*“ přeloženo jako nedokonavé verbální substantivum „pojídáním“.

Popis druhu *tîam* je jedno dlouhé souvětí, kdy jsou za větu hlavní umístěny přívlastky. Oproti originále zde však není vyjádřeno sloveso, což lze považovat za chybu, stejně jako slovo „*nalezitelný*“. I popis dalších druhů je co do větné struktury velmi strohý. Ani v jednom případě se totiž neobjevuje věta vedlejší přívlastková, která by zde

byla vhodným řešením. Ve větě „*Podařilo se mi přesvědčit ho*“ je přirozenější slovosled, kdy zájmeno, téma, není posledním výrazem ve výpovědi, tedy „*Podařilo se mi jej přesvědčit*“.

Jedná se tedy o stylistická pochybení, kterých si však méně pozorný hráč ani nemusí všimnout. Jeho pozornost mohou naopak přitáhnout novotvary „*ostropírek*“ a „*mrakohlásek*“, které vystihují význam obsažený v originále a zároveň připomínají pojmenování existujících pěvců.

#### 3.4.1.5.4 Hodnocení překladů

Jak vyplývá z ukázek a komentářů, překlad trpí chybami, které jsou nejčastěji stylistického rázu a v několika případech se objevují gramatické chyby – shoda přísudku s podmětem či nevhodná volba přívlastku.

Na druhou stranu překlady až na výjimku přenášejí obsah originálu, zvládají práci s různými jazykovými rovinami, jak si to text vyžaduje, a obsahují originální a zajímavé novotvary.

#### 3.4.2 Fáze korektury

Proces korektury přímo navazoval na proces překladu. Korektura započala až několik dní po startu lokalizace, jelikož v začátcích, kdy se objevilo největší množství zájemců o spolupráci, byl značný nápor na komunikaci a organizaci. Překlad byl řešen přímočaře, oproti tomu průběh korektury musel vedoucí lokalizace nejdříve promyslet. Stejně jako se ozývali zájemci o práci na překladu, vyjádřilo několik zájemců ochotu pracovat na korektuře přeložených textů, naprostá většina z nich pak výhradně na korektuře, bez překladu. Ve výsledku tak bylo vybráno devět korektorů, kteří byli rozděleni do několika skupin.

### 3.4.2.1 Pracovní postup korektury

Kvůli zmíněným organizačním a logistickým důvodům, korektura se totiž mohla rozeběhnout až po přeložení určitého množství textu, byli korektoři obeznámeni s pracovním postupem 3. dubna 2015, kdy se již pracovalo s Google Diskem. Přeložené soubory jako první viděl vedoucí lokalizace a spolu s ním administrátor webových stránek překladu. Soubory byly na korekturu připravené ve chvíli, kde kdokoliv z překladatelů nahrál na Google Disk svůj překlad. Vedoucí lokalizace si je následně mohl stáhnout do počítače a v Poznámkovém bloku nebo jiném textovém editoru zkontrolovat, případně i porovnat s originálem.

Tato kontrola, jak bylo řečeno dříve, byla zaměřena primárně na technickou stránku, tedy jestli má soubor správný formát a kódování, zda nejsou poškozeny XML značky a jestli překlad obsahuje variantu v ženském rodě, pokud ji tedy jazyk vyžaduje. Jazyková kontrola v tuto chvíli nebyla důsledná a opravovaly se zjevné chyby (hrubé chyby, překlepy atp.). Zkontrolovaný soubor vedoucí lokalizace následně nahrál zpět na úložiště a připojil k němu svůj podpis. Stejný postup poté zopakoval i druhý z korektorů. Po tomto kroku byl soubor přesunut do složky, určené následující skupině korektorů.

Hlavní jazyková korektura probíhala v druhém kroku, kdy na souborech pracovala druhá skupina korektorů, kterých bylo celkem šest. Celkovou jazykovou korekturu prováděli čtyři korektoři. Instrukce pro ně nebyly nijak specifické, spíše jen velmi strohé. Úkolem korektorů bylo opravovat veškeré pravopisné chyby, které v textech zůstaly z předcházející fáze, tedy chybějící nebo přebývající čárky a jiná interpunkční znaménka, správné použití i/y, spisovné koncovky a další pochybení, stejně jako dohlížet na koherenci a kohezi textu („aby text dával dohromady smysl“) a významovou věrnost předloze.

Další požadavek se týkal stylistiky, konkrétně toho, aby překlad nepůsobil doslovně a podobal se uměleckému stylu používanému v literatuře žánru hrdinské fantasy. Posledními požadavky bylo nahrazení slova vhodnějším synonymem, pokud to situace vyžaduje, a jednotné používání tykání v konverzacích, které bylo vybráno jako hlavní způsob komunikace mezi postavami, stejně jako průběhové času u popisů akcí.

Zbývající dva korektoři měli na starost správný zápis jmen, resp. zeměpisných názvů, a jejich skloňování.

Stejně jako u prvotní korektury si každý z korektorů stahoval dostupné soubory a po kontrole je nahrál zpět se svým podpisem. Postup nebyl řízen předem stanoveným pořadím a každý tak mohl pracovat bez ohledu na to, jestli soubor již zkontroloval některý z jeho kolegů. Jakmile bylo u souboru všech osm podpisů, práce s ním byla v této fázi u konce a vedoucí jej přesunul do již poslední složky.

Ta byla určena tzv. hlavnímu korektorovi, který byl posledním článkem v řetězci korektury. Jeho úkolem bylo dohledat zbývající nedostatky a pokusit se sjednotit styl všech textů. Do této funkce byl dosazen zájemce s vystudovanou bohemistikou a několikaletou praxí jako knihovník, z čehož vedoucí projektu, který jej navíc znal osobně, usoudil, že bude pro tuto funkci nejvhodnějším kandidátem. Po jeho zásahu byly soubory přesunuty do složky určené na testování.

Vstupní požadavky na korektory byly nulové, protože se předpokládalo, že když iniciativa pro práci na korektuře vzešla automaticky z jejich strany, budou pro tento úkol dostatečně kompetentní. Zárukou kvality měla být také skutečnost, že každý soubor zkontroluje hned několik korektor. Zároveň tím hrozilo, že každý z korektorů text lehce upraví a ve výsledku tak pozmění význam. Avšak takové případy nenastávaly, protože hlavní korektor při své práci porovnával překlad s originálem.

Tento postup zůstal po většinu průběhu lokalizace nezměněn. Měnily se hlavně nástroje, které korektoři využívali k práci a tyto změny se shodovaly s těmi pro překlad. Od 8. dubna 2015 tedy mohli pracovat s texty v Microsoft Excel a díky zobrazování textových řetězců v tabulce tak byla práce jednodušší a příjemnější. Jen o dva dny později byli korektoři e-mailem informováni o možnosti využívat k práci webovou aplikaci na adrese <http://preklad.sablatura.info/>, která již byla popsána výše, viz kapitola 3.4.1.3.3 Překladačský nástroj 1. Jejím největším přínosem pro korektory bylo souběžné zobrazení překladu a originálu v jednom okně. Korektoři jmen a názvů zase využili zvýraznění termínů z databáze.

Po spuštění druhého překladačského nástroje se stejně jako u překladu upustilo od všech ostatních způsobů práce a rozdělování souborů. Vše probíhalo výhradně

v rozhraní této webové aplikace, které bylo shodné s překladatelským rozhráním. Korektor tedy zároveň viděl zdrojový text a varianty českého překladu. Ty mohl snadno opravovat v textovém okně. Takto mohl otevřít každý z textových řetězců obsažených v aktuálně kontrolovaném souboru a označit jej buď jako opravený, čímž získal zvýraznění oranžovou barvou, nebo rovnou jako finální verzi, která byla podbarvena zeleně. Finální verzi šlo však i nadále upravovat, pokud v ní byla nalezena chyba. Označení textu pouze jako opraveného se využívalo při kontrole jednoho jazykového jevu, tedy například při kontrole správnosti termínů nebo jmen.

Společně s novým nástrojem a změnou na pozici vedoucího lokalizace se změnilo i složení korektorů. Již nedocházelo k tomu, aby několik korektorů za sebou kontrolovalo jeden text. Korektoři byli rozděleni tak, že každý z nich opravoval jeden druh textů nebo jeden jazykový prvek. Existoval tudíž korektor na texty s konverzacemi, korektor na texty herních úkolů, korektor na názvy předmětů, schopností apod. Sjednocování stylu měl nově na starost vedoucí lokalizace.

Korektoři si soubory vyhledávali v nástroji skrze filtr, zobrazující již přeložené soubory čekající na korekturu. Díky možnosti označovat jednotlivé textové řetězce jako zkontrolované nebo finální tak nebylo třeba kontrolovat všechny řetězce v souboru.

### 3.4.2.2 Ukázky korektury

Stejně jako u sekce překladu, i zde následují ukázky korektur. Jedná se o texty přeložené v počátcích lokalizačního procesu, které překladatelé odesílali e-mailem, a tudíž jsem k nim měl přístup. Srovnávány jsou s texty z nejnovější verze lokalizace, tedy z té z července 2016. Opět se jedná o texty, které ve hře plní různé funkce.

### 3.4.2.2.1 Ukázka č. 1

Překlad před korekturou	Překlad po korektuře
<p>V drsném světě nezrocené divočiny a pohraničí se vyžadují všechny bojové dovednosti dovedené téměř k dokonalosti. V boji se cítíš jako ryba ve vodě a doposud tě přes všechna nebezpečí neopustilo štěstí.</p> <p>Ať už to byla výmluvnost, hlava na čísla, schopnost dobře odhadnout ostatní nebo prostě náhoda, doposud jsi žil jako obchodník, osoba směnující v obchodu mince za zboží.</p> <p>Měl jsi vidění a v viděl nich podivná místa. Ve velké místnosti jsi šel k nesmírnému stroji a k muži, stojícím před ním. Chtěl jsi jej o cosi požádat, ale nebylo zřejmé o co.</p>	<p>V drsném světě nezrocené divočiny a nejasných hranic jsou velmi žádané téměř jakékoliv bojové dovednosti. V boji se cítíš jako ryba ve vodě a doposud tě přes všechna nebezpečí neopustilo štěstí.</p> <p>Ať už to byla výmluvnost, hlava na čísla, schopnost dobře odhadnout ostatní nebo prostá náhoda, doposud jsi žil jako obchodník a obíral lidi o lesklé mince výměnou za zboží.</p> <p>Měl jsi vidění z jiného místa a času. Kráčel jsi velkou komnatou k obrovskému stroji a k muži stojícímu před ním. Chtěl ses ho na něco zeptat, ale nevíš, na co.</p>

#### Komentář korektury

V první ukázce dochází při korektuře k několika stylistickým změnám (*šel – kráčel, nesmírnému – obrovskému, požádat – zeptat, místnost – komnata*), které však nejsou jednotné, pokud jde o změnu úrovně jazyka. Další stylistická změna se týká citového zabarvení věty „*obíral lidi o lesklé mince výměnou za zboží.*“ K významovým změnám zde nedošlo a korektura opravuje i jeden překlep.

### 3.4.2.2 Ukázka č. 2

Překlad před korekturou	Překlad po korektuře
<p>Při základě téhle sochy dřepí neuvěřitelně hnusný muž, s vydutou rudou tváří posetou jizvami od syfilisu a neupravenou bradou. Potí se, jako by měl horečku, ale jeho dýchání je měřitelné a klidné... jako slabé stlačení kovářova měchu, ale to přirovnání zní divně a nevhodně.</p> <p>Jiné přirovnání, možná zažehlé jeho úsměvem, je to o medvědí pasti... a pak, odnikud, se zjeví náznak chemického ohně... zmizne témeř tak rychle, jako jsi identifikoval zápach.</p> <p>„Jiní jsou vítání, ale bylo by nejlepší, kdybychom sme si ty a já vyměnili slova a tvé stíny zůstanou zticha, dali ruce pryč ze zbraní – z tajemných i ocelových.“</p> <p>Jeho tvář se napíná kovovým medvědím úsměvem, připraven vytrysknout. „Jenom s tebou si chci vyměnit slova.“</p>	<p>U podstavce sochy postává neskutečně ošklivý muž s vyboulenými červenými tvářemi, jizvami od neštovic a neupraveným plnovousem. Potí se, jako by měl horečku, ale jeho dech je stálý a klidný... připomíná ti kovářský měch, i když takové srovnání zní zvláště a nemáš z něj dobrý pocit.</p> <p>Další přirovnání, které tě napadne – možná kvůli jeho úsměvu – je past na medvědy... a pak náhle, z ničeho nic, ucítíš vůni alchymistického ohně... která se vytratí stejně rychle, jako jsi ji postřehl.</p> <p>„Ostatní jsou vítání, ale bude lepší, když budeme rozmlouvat pouze ty a já. Tvé stíny ať zůstanou tiché a složí zbraně – kovové i magické.“</p> <p>Obličej mu zkříví úsměv připomínající medvědí past těsně před sklapnutím.</p> <p>„Stejně chci mluvit jen s tebou.“</p>

#### Komentář korektury

Ve druhé ukázce docházelo při korektuře ke značným změnám. Lze konstatovat, že zachována zůstala jen základní významová kostra. Překladatel měl totiž problém rozlišit správný význam slov (*measured* jako *stálý*, ne *měřitelný*; *pox* jako *neštovice*, ne *syfilis*; *beard* jako *plnovous*, ne *brada*) a často překládá doslovně (*trade words* jako *vyměnit slova*; *his face tenses* jako *jeho tvář se napíná*; *zůstanou zticha*; *dali ruce pryč ze zbraní*). Původní překlad obsahuje několik pravopisných chyb (*syfilisu*, *kdybychom sme*) a překlep (*témeř*).

V tomto případě je zjevné, že úroveň překladatelů se výrazně lišila a dokazuje důležitou funkci korektury u amatérských lokalizací, i když zde se jedná o zcela nový překlad, jako tomu asi bylo i u dalších textů od stejného překladatele.

### 3.4.2.2.3 Ukázka č. 3

Překlad před korekturou	Překlad po korektuře
<p>Oslovil mě muž, který nesouhlasil s krutostí Lorda Raedrika. Požádal mě, abych se k němu přidal a pomohl ukončit Raedrikovu vládu. Pevnost leží na východ od Esternwood (Esternboru) a pravděpodobně bude silně bráněna. Bude to značná výzva, dostat se dovnitř.</p> <p>Došel jsem se k Raedrikovi pevnosti. Lord Raedrik čeká někde uvnitř, ale dostat se tam nebude snadný úkol.</p> <p>Zabil jsem Kolsce, a tak zneškodnil hlavní hrozbu Raedrikově vládě. Raekrik slíbil odměnu po mém úspěšném návratu.</p> <p>Mluvil jsem s Nedmarem, nejvyšším knězem. Slíbil, že mi ukáže bezpečnou cestu do Raedrikovy trůnní místnosti, když se mi podaří osobodit jeho bývalého přísluhovače Giacca z vězení ve spodních podzemních kobkách pevnosti.</p>	<p>Oslovil mě muž, který nesouhlasil s krutostí lorda Raedrika. Požádal mě, abych se k němu přidal a pomohl mu ukončit Raedrikovu vládu. Pevnost leží za Východním lesem a pravděpodobně bude silně bráněna. Dostat se dovnitř bude velká výzva.</p> <p>Dorazil jsem k Raedrikově državě. Lord Raedrik čeká někde uvnitř, ale dostat se k němu nebude snadný úkol.</p> <p>Zabil jsem Kolšče, a tak zneškodnil hlavní hrozbu pro Raedrikovu vládu. Raedrik mi po mém úspěšném návratu slíbil odměnu.</p> <p>Mluvil jsem s Nedmarem, nejvyšším knězem. Slíbil, že mi ukáže bezpečnou cestu do Raedrikovy trůnní místnosti, když se mi podaří osvobodit jeho bývalého pomocníka Giacca z vězení ve spodních podzemních kobkách pevnosti.</p>

### Komentář korektury

Na této ukázce lze vidět, že překlad jmen a názvů byl sjednocen až v pozdějších fázích lokalizace. Dochází zde k drobným změnám vybraných slov (*pevnost – država*) i řazení informací (*Raekrik slíbil odměnu po mém úspěšném návratu.*). V předcházející větě však



zůstal slovosled nezměněn, i když existuje přirozenější varianta (*zneškodnil tak*). Nedošlo ani k nahrazení slova *výzva*, které je doslovným překladem originálu (*challenge*).

Opraveny jsou také dva překlady v posledním odstavci a způsob zápisu titulu lord podle českých pravidel. Zbývající změny jsou jen drobné stylistické úpravy (*došel – dorazil, dostat se tam – dostat se k němu*).

#### 3.4.2.2.4 Ukázka č. 4

Překlad před korekturou	Překlad po korektuře
<p>Muž se otočí aby se s tebou utkal, utíraje krev ze svého meče. Jeho srůstající obočí prozrazuje moment zmatení. Ale jak tě sleduje, pomalý, sebevědomý úsměv se rozšklebuje po jeho obličeji. "Železná značka nepotkává tak mnoho pocestných tak daleko od cesty. Co by tu dělali?"</p> <p>Elfí muž otočí hlavu na druhého. "Pravděpodobně po tom dračím vejci, stejně jako my, šéfe."</p> <p>Trpaslík zakleje a plivne do trávy. "To je řečnická otázka, ty blboune." Stiskne meč pevněji. "každý ví že cesta mezi vesnicemi se hemží lapky. Jsou to očividně bandité... stejně jako my."</p> <p>"Určitě můžeme nějak rozdělit kořist."</p>	<p>Muž se otočí a upře na tebe svůj zrak, přičemž si utírá krev ze svého estoku. Jeho srostlé obočí prozradí chvilkové zmatení. Ale jak tě sleduje, po jeho obličeji se roztáhne pomalý, sebevědomý úsměv. „Železný cejch nevidá mnoho pocestných takhle daleko od cesty. Co tu pohledáváte?“</p> <p>Elf se otočí na druhého. „Nejspíš jdou po tom dračím vejci, stejně jako my, šéfe.“</p> <p>Trpaslík zakleje a plivne do trávy. „To je řečnická otázka, blboune.“ Pevněji stiskne meč. „Každý ví, že cesta mezi vesnicemi se hemží lapky. Jsou to očividně banditi... stejně jako my.“</p> <p>„Určitě si můžeme kořist nějak rozdělit.“</p>

#### Komentář korektury

Překlad ve čtvrté ukázce opět obsahuje řadu nedokonalostí, ačkoliv nemění původní význam, jen není dostatečně koherentní. Korektura správně opravuje i registr mluvčího na nižší úroveň, chyby v interpunkci a překlady a doplňuje reference, které textu dodají strukturu. I tak lze ve větě „*Po jeho obličeji se roztáhne úsměv*“ vidět jasný vliv angličtiny

na překlad, kdy není použito zvrtné zájmeno, ale původní struktura. Opět zde dochází k úpravě terminologie (*Železný cejch*) podle platné databáze.

#### 3.4.2.2.5 Hodnocení korektur

Z použitých ukázek lze vyzorovat skutečnost, že úroveň jednotlivých překladů se velmi různila od takových, kde byly drobné chyby a vyžadovaly tak minimální zásahy, až po texty, které musely být přeloženy znovu. Příklady také poukazují na důležitou roli funkce korektury u amatérské lokalizace. Ač nejsou finální texty dokonalé, protože korekturu prováděli taktéž amatéři, lze pozorovat jasné snahy o věrnost originálu, jak obsahem, tak stylem.

Během korektury docházelo i k sjednocení termínů a úpravě interpunkčních znamének – uvozovky byly nahrazeny českými variantami. Tyto kroky nejdříve probíhaly manuálně, později bylo možno využít databáze v překladatelském nástroji a provést vybrané změny automaticky.

#### 3.4.3 Fáze testování

Testování zakončuje lokalizační fázi, co se práce s texty týče. V procesu profesionální lokalizace se při testování poprvé pracuje s textem v prostředí hry, tedy v širším kontextu. Fáze překladu i korektury probíhají naslepo, kdy se pracuje pouze s textovými řetězci v pořadí, které ne vždy odpovídá jejich řazení ve hře. Tato skutečnost však neplatí u amatérských překladů her, které vznikají až po vydání hry a překladatelé tak mají možnost potřebný kontext získat předem, což platí i v případě hry *Pillars of Eternity*, jak vyplývá z odpovědí respondentů, kdy více než polovina z dotázaných hru nejprve hrála a dalších 17 % respondentů hru dohrálo až do závěru, viz kapitola 4.1.4 Vztah ke hrám.

V některých případech, jak je uvedeno v kapitole 2.5.2.3 Fáze testování, může testování nahradit fázi korektury, a to ať už u lokalizace profesionální nebo amatérské. Lokalizace *Pillars of Eternity* však prošla fází plnohodnotného testování, které probíhalo po dokončení předchozích dvou fází, tedy překladu a korektury. Testování bylo spuštěno začátkem září 2015 a mohl se jej zúčastnit kdokoliv z lokalizačního týmu s přístupem ke

hře. Zároveň se k týmu za účelem testování připojilo několik nových členů a tým tak čítal zhruba 20 testerů.

### 3.4.3.1 Způsob komunikace

Prvotní komunikace s testery proběhla ve chvíli, kdy se blížilo dokončení korektur. E-mailem byli informováni o možnosti práce na testování a následně byli odkázáni na diskuzní fórum, kde je téma věnované testování. V něm probíhala diskuze o pracovním postupu a zároveň v něm testeři hlásili objevené chyby. Testování nebylo rozděleno na dvě skupiny, jak uvádí Chandlerová, viz kapitola 2.5.2.3 Fáze testování.

Tři úrovně testování, tedy testování jazykové, funkční a technické, od sebe nebyly odděleny a probíhaly souběžně. Testování funkčnosti lokalizace probíhalo interně jako součást testování jazykového. Pokud lokalizace narušovala funkčnost testování, např. zabraňovala v postupu hrou, lokalizační tým musel tuto chybu opravit sám, oproti lokalizaci profesionální, kdy dojde k nahlášení chyby vývojářům, kteří ji poté odstraní a dodají novou verzi lokalizace.

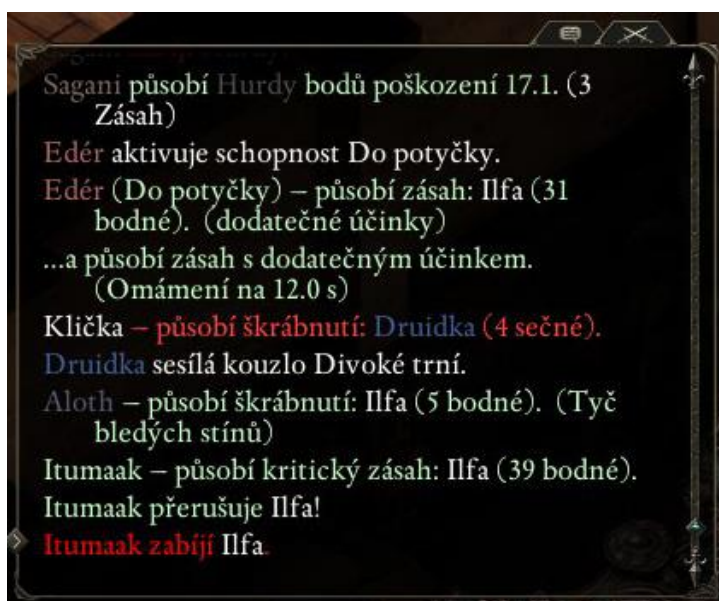
Díky důkladné fázi internacionalizace nedocházelo k chybám technického rázu, jelikož hra byla předem připravena na lokalizaci do různých jazyků. Uživatelské rozhraní se tedy přizpůsobí textovým řetězcům a hra podporuje zobrazování velkého množství speciálních znaků, včetně těch českých.

Pracovní postup byl v této fázi velmi podobný postupu při profesionální lokalizaci, viz kapitola 2.5.2.3 Fáze testování. Každý z testerů obdržel pracovní verzi české lokalizace. Již ve fázi překladu dostal každý textový řetězec přidělené unikátní ID, kvůli snazšímu dohledání přesného umístění řetězců. Jelikož se jedná o velmi rozsáhlou hru, testeři se mezi sebou skrze diskuzní fórum informovali o tom, na které části hry každý z nich bude pracovat. Tester tedy hrál hru s českou lokalizací a při jejím průchodu se snažil prozkoumat co nejvíce, pokud možno však všechny, možnosti v konverzacích. Některé z nich se však větví unikátně po každé z odpovědí a takové konverzace musel tester tím pádem několikrát opakovat od začátku. Možností v konverzacích a úkolech se však mohou lišit v závislosti na předchozích rozhodnutích hráče, stejně jako na původu

jeho postavy, tedy rasy, povolání atp. Otestovat veškeré možné kombinace tak bylo velmi náročné a tým se snažil těchto kombinací prozkoumat co nejvíce.

Testování lokalizace bylo nejvíce zaměřeno na jazykovou stránku. Cílem testování bylo odhalit chyby, které prošly korekturou a opravit ty, které vyplynuly ze znalosti kontextu. Jednalo se o překlepy, chybějící nebo špatnou interpunkci, nejednotnou terminologii, nepřeložený text v původním znění nebo nedostatečnou kohezi. Stejně tak testeři sledovali stylistickou stránku překladu, tedy aby v překladu nebyly výrazné interference z angličtiny a nadále zde platil požadavek z korektur, aby text působil knižním dojmem. Co se stylistiky týče, testeři upozorňovali na nevhodné řazení výrazů ve výpovědi a na špatně zvolené jazykové roviny, které bylo snadnější identifikovat právě díky znalosti kontextu. Kontrolovalo se i správné oslovení ženské postavy. A jelikož hra podporuje vkládání nezlomitelných mezer, hledali testeři i jednopísmenné předložky a spojky na konci řádků.

Testeři dále měli za úkol hlásit chyby týkající se proměnných, pro které musel být přizpůsoben okolní text, jelikož hra tyto prvky do textů vkládá automaticky v jejich podobě v nominativu. V některých případech však nelze text upravit tak, aby vyhovoval pravidlům českého jazyka, a výsledkem je tak kompromis, který je gramaticky co nejméně chybný, viz obrázek.



Obrázek 11 – proměnné v české lokalizaci Pillars of Eternity

Pokud tester narazil na některý z výše jmenovaných nedostatků, případně pokud chtěl navrhnout jinou variantu překladu, vytvořil snímek obrazovky zachycující chybu v textu. Tento snímek, nebo snímky, pokud chyb najednou objevil více, poté zveřejnil na diskuzním fóru. Alternativní možností pak bylo zveřejnit jen prostý text ze hry se zvýrazněním chyb. Chybu, a případně i návrh na její opravu, mohl tester zvýraznit přímo v obrázku nebo je vypsát a odeslat spolu s obrázkem. Někteří z testerů diskuzního fóra nevyužívali a hlášení chyb v těchto případech probíhalo stejně, jen skrze e-mailovou komunikaci. Stejný postup, tedy snímek s chybou včetně jejího popisu, se využívá v profesionální lokalizaci, kde však lokalizační společnosti používá standardizovanou podobu hlášení.

Vedoucí lokalizace tato hlášení sledoval a změny zanášel do databáze překladatelského nástroje. Několik testerů disponovalo přístupem k úpravě přeložených textů a tyto změny prováděli sami. Zároveň s opravami v databázi docházelo k odstranění dříve vložených ID určených k identifikaci řetězce. Jednalo se o jasný indikátor pro testery, který jim říká, jestli je aktuální text ve hře relevantní nebo už jednou prošel testováním.

Pokud tester nahlásil alespoň jednu chybu v konverzaci, vedoucí lokalizace považoval i zbytek konverzace za otestovaný. Pokud v konverzaci chyba nebyla, stačilo vedoucímu sdělit ID alespoň jednoho řetězce z ní. Pracovní verze lokalizace s opravenými chybami byla aktualizována nepravidelně, v závislosti na aktivitě testerů, minimálně však jednou týdně. Testeři byli o nové verzi vždy informováni na diskuzním fóru, odkud bylo možné si ji stáhnout přes datové úložiště.

Testování neprobíhalo na kola, jelikož lokalizace byla neustále aktualizována podle posledních hlášení, a bylo ukončeno ve chvíli, kdy byly všechny texty bez ID, tím pádem otestované, a mohlo tak dojít na vydání lokalizace.



Obrázek 12 – ukázka hlášení chyby při testování



Obrázek 13 – ukázka hlášení chyby při testování

### 3.5 Vydání lokalizace a přijetí veřejností

Po dokončení testovací fáze a opravení všech nahlášených chyb tak byly texty vyexportovány z webového nástroje a převedeny do formátu vyžadovaného hrou. Kromě archivu, který obsahuje soubory řazené do složek, byl vytvořen i instalátor pro snazší manipulaci. Lokalizace podporuje kopie her ze všech digitálních distribucí, tedy Steam, GOG, Origin a AppStore, a funguje na všech podporovaných operačních systémech. Pouze uživatelé macOS musí složku s texty kopírovat manuálně, a ne pomocí instalátoru.

Lokalizace byla zveřejněná 29. dubna 2016 na webových stránkách projektu a zároveň také na stránkách [prekladyher.eu](http://prekladyher.eu). Na tomto portále je na sedmém místě podle počtu stažení, kterých je k 20. dubnu 2017 necelý 1000, a s hodnocením 4,62 bodů z 5 je pátou nejoblíbenější lokalizací. Celkový počet stažení je však vyšší. Počet stažení přímo ze stránek lokalizace není dostupné, ale vzhledem k počtu komentářů u zprávy o zveřejnění lze odhadovat, že může být na stejné úrovni, jako počet stažení z portálu [prekladyher.eu](http://prekladyher.eu).

V komentářích na webových stránkách lokalizaci i na diskuzním fóru se v naprosté většině objevují pochvalné zprávy. A to i v případě, že komentující narazil na chybu nebo překlep, které byly opraveny v aktualizované verzi. Jak v dotazníku pro překladatele komentuje vedoucí jiného lokalizačního týmu se zkušenostmi s oficiální lokalizací her – „Je to nádherné a stěžejní dílo, které hráči vítají (i když to často ani nenapíší). Po testu a korekcích je to odladěné a vychytané, i když to trvalo dlouho.“

### 3.6 Postlokalizační fáze

Již byla zmíněna skutečnost, že vývojářský tým hru po jejím vydání podporoval balíky, které nejčastěji opravují chyby v hratelnosti, avšak v některých případech mění nebo rozšiřuje texty ve hře. Vydávat novou verzi lokalizace nebývá pravidlem, ale velká část amatérských týmů se o tuto činnost snaží, zvláště u lokalizací oblíbených her, kde by opačný krok mohl vyvolat vlnu nevole od fanoušků.

Velká část opravných balíků pro *Pillars of Eternity* vycházela v době, kdy probíhala lokalizace, jak je uvedeno v kapitole 3.4.1.3.4 Překladačský nástroj 2. Nicméně dva patche byly vydány ještě po zveřejnění lokalizace a tým se rozhodl pro aktualizaci lokalizace. V případě prvního patche totiž došlo ke změně ve zhruba 30 textových řetězcích a v následujícím patchi byl jeden nový řetězec. Díky použitému nástroji bylo snadné tyto změny dohledat a zapracovat do nové verze. Zároveň tak došlo na opravu chyb, které hráči po vydání objevili a sdíleli s lokalizačním týmem, ať už na diskuzním fóru, v komentářích na webových stránkách lokalizace nebo e-mailem.

Jak je uvedeno v kapitole 2.5.3 Postlokalizační fáze, ke hrám často vychází placená rozšíření, tzv. datadisky nebo DLC. V případě *Pillars of Eternity* šlo o dvoudílné rozšíření *The White March* vydané 25. srpna 2015 a 16. února 2016, tedy ještě před dokončením lokalizace.

Lokalizace obou rozšíření plynule navázala na lokalizaci základní hry a k 20. dubnu 2017 se nachází ve fázi testování, kdy je dokončeno zhruba 90 %. Procesu se zúčastnilo jádro týmu, které pracovalo na dokončení lokalizace základní hry. Rozšíření týmu již nebylo prioritou a aktivní snaha pro získání nových členů tak nebyla vyvíjena, nicméně jeden překladatel se k týmu připojil po zájmu z jeho strany.



### 3.7 Právní status amatérské lokalizace

Postavení amatérských lokalizací her a celkově fanouškovských překladů jakýchkoliv děl je předmětem rozsáhlých diskuzí. Hra je totiž majetkem vlastníka autorských práv, který pouze uděluje povolení hru užívat. Při instalaci hry je třeba potvrdit licenci pro koncového uživatele, tzv. EULA, kde je určeno, co uživatel smí a nesmí v rámci licence dělat. Mezi omezení nejčastěji patří zákaz modifikace hry, kam však spadá i lokalizace.

V případě *Pillars of Eternity*, kdy sami vývojáři podporují amatérské lokalizace, nehrozil za tuto činnost žádný právní postih nebo výzva k ukončení činnosti, jak tomu bývá i jiných amatérských překladů, lokalizací a modifikací.

Některé týmy se snaží o to, aby jejich lokalizace byla uznána jako oficiální a byla tak přímo součástí digitální kopie hry. Příkladem jsou lokalizace *Divinity: Original Sin*, *Dungeons 2* nebo *Victor Vran*. K tomuto kroku dochází po komunikaci s vydavatelem hry, případně vývojářským studiem. Snaha o to, aby byla lokalizace *Pillars of Eternity* uznána jako oficiální, proběhla již v počátcích procesu. Studio se vyjádřilo tak, že toto rozhodnutí záleží na distributorovi hry, který však nemá možnost snadno ověřit kvalitu cizí lokalizace.

Možnost přijetí lokalizace za oficiální je však v budoucnu stále možná, ale zásadní podmínkou pro vydavatele je kompletní lokalizace hry včetně datadisků.

## 4 Struktura lokalizačního týmu

Vytvoření týmu překladatelů, korektorů a testerů spadá v procesu profesionální lokalizace do fáze předlokalizační. Profesionální lokalizace mají předem stanovený plán s datem dokončení a velikost týmu se odvíjí od množství textu, délky hry a času na zhotovení lokalizace. U amatérských lokalizací neexistuje časové omezení a tým tak není třeba sestavit před lokalizační fází, ale je možné tak učinit až po jejím započetí, jak tomu bylo u lokalizace *Pillars of Eternity*.

Zájemců o spolupráci na lokalizaci *Pillars of Eternity* bylo od spuštění až do dokončení zhruba 150. Avšak tým ve výsledku čítal méně členů, okolo 90. Zbytek zájemců tak zůstal pouze ve fázi zájmu, kdy zůstalo jen u písemné komunikace a přidělenou práci, tedy soubor s textem k překladu, nezhotovili.

Aktivita členů týmu se lišila, jelikož jde o činnost vykonávanou ve volném čase a bez odměny. Každý člen týmu tak práci na lokalizaci věnoval tolik času, kolik mohl nebo chtěl. Část překladatelů navíc v průběhu lokalizace opustila pracovní proces. Většina z nich z osobních důvodů, někteří však také z důvodu nespokojenosti s vedením lokalizace. Jádro týmu, které bylo zodpovědné za největší část odvedené práce, tvořilo zhruba 30 překladatelů, 10 korektorů a 20 testerů.

### 4.1 Dotazníkové šetření

Jedním z cílů diplomové práce je vytvořit profil lokalizačního týmu se zaměřením na překladatele, kteří jej tvořili z největší části. K tomu účelu bylo využito dotazníkové šetření. Hlavním cílem dotazníkového šetření bylo zjistit, do jaké demografické skupiny překladatelé spadají a jaké jsou jejich znalosti, zkušenosti a motivace. Dílčí cíle se zaměřily na jejich pohled na proces lokalizace a jeho hodnocení.

Průzkum probíhal od 6. dubna 2017 do 24. dubna 2017. Osloveno bylo 90 překladatelů rozesláním hromadného e-mailu a zveřejněním dotazníku na diskuzním fóru. Dotazník vyplnilo 47 respondentů, tedy zhruba polovina překladatelského týmu.

#### 4.1.1 Demografické rozdělení

Z celkového počtu respondentů byla naprostá většina, 95,7 %, mužů a zbývající 4,3 % tvořily dvě ženy. Průměrný věk překladatele je 27 let. Nejvíce respondentů, 28 %, spadá do věkové skupiny 25–29. Druhou nejpočetnější skupinou je 20–24, do které patří 24 % respondentů. Překvapivě početné jsou i věkové skupiny 30–34 a 35–39, kdy každou z nich tvoří 7 respondentů (15 %). Skupinu 19 a méně tvoří 6 respondentů (13 %) a 2 respondenti patří do věkové skupiny 40 a více.

Nejmladšími jsou dva 17letí respondenti, naopak nejstaršímu respondentovi je 44 let.

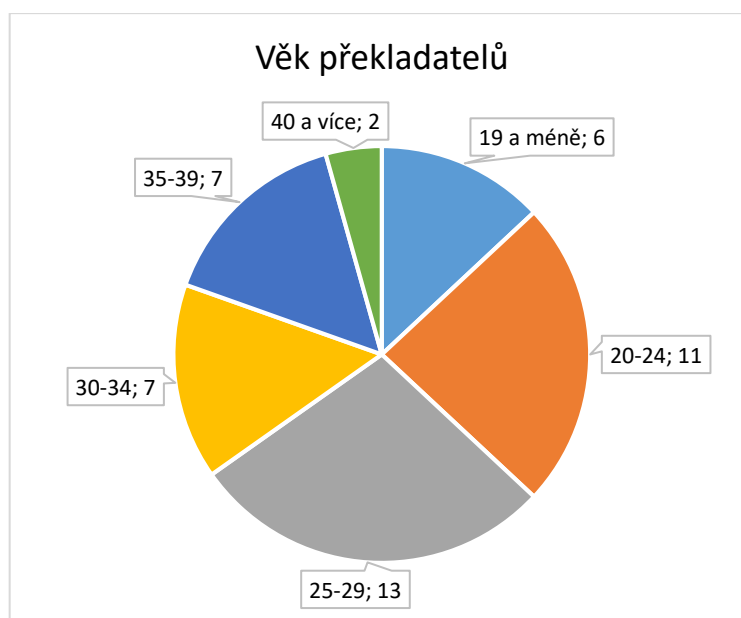


Diagram 1 – věkové složení překladatelů

Status studenta má 14 respondentů (29,8 %). Zbývajících 33 respondentů (70,2 %) uvedlo, že jsou buď pracující nebo si práci hledají.

#### 4.1.2 Vzdělání a znalosti

V oblasti vzdělání nelze určit nejnižší dosažené vzdělání, jelikož část respondentů stále studuje. Střední školu studuje 6 respondentů (12,8 %) a 11 respondentů (23,4 %) uvedlo, že jsou studenty vysoké školy. Mezi studenty vysoké školy jsou i 4 respondenti, kteří si

vzdělání doplňují při práci. Nejvíce respondentů, tedy 18 (38,3 %), má vzdělání středoškolské a zbývajících 12 respondentů (25,5 %) vystudovalo vysokou školu.

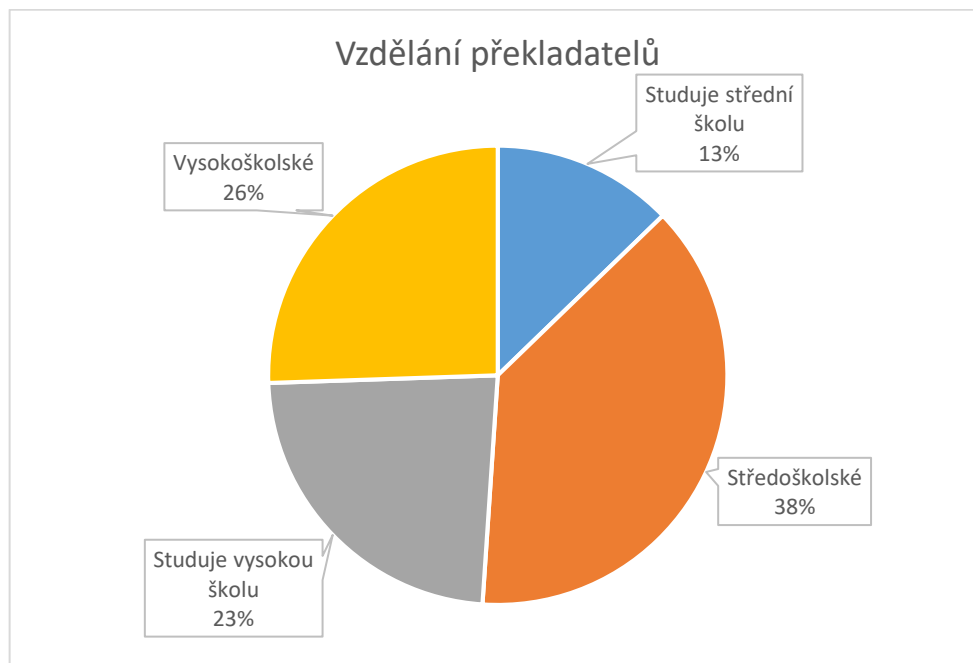


Diagram 2 – vzdělání překladatelů

V otázce týkající se znalosti anglického jazyka mohli respondenti volit více odpovědí. Nejčastěji odpovídali tak, že znalosti získali na střední škole (29 odpovědí) nebo samostudiem (27 odpovědí). Velká část respondentů (15 odpovědí) zvolila možnost zahraničního pobytu. V 9 případech získali respondenti znalosti na vysoké škole a 4 z nich ve škole jazykové.

15 respondentů, kteří zvolili i možnost jiného vzdělání, nejčastěji uváděli jako zdroj znalostí internet, hraní počítačových her, sledování filmů a čtení knih v původním, tedy anglickém, znění. Tyto odpovědi tedy lze přiřadit k možnosti samostudia.

#### 4.1.3 Zkušenosti s překladem a lokalizací

34 respondentů (72,3 %) odpovědělo, že mají dřívější zkušenost s překladem jakéhokoliv druhu. Pro zbývajících 13 respondentů (27,7 %) šlo o první překladatelskou zkušenost. 17 respondentů (36,2 %) uvedlo, že v minulosti pracovali na jiných amatérských

lokalizacích. Pro zbývajících 30 respondentů (63,8 %) byla lokalizace *Pillars of Eternity* první zkušeností tohoto druhu.

Respondenti se zkušenostmi s lokalizacemi uváděli různé hry. Nejčastější odpovědi však byly hry žánru RPG, tedy např. *Baldur's Gate*, *Divinity: Original Sin* nebo *Neverwinter Nights*, které jsou nejpodobnější hře *Pillars of Eternity*. Většina ze 17 respondentů (64,7 %) hodnotí proces lokalizace pozitivně v porovnání se svými předchozími zkušenostmi. 5 respondentů (29,4 %) jej řadí na stejnou úroveň. Zbývajících 17 respondentů lokalizaci označil za horší, což ale nekorresponduje s jeho dalšími odpověďmi týkající se připomínek a návrhů na zlepšení.

Jako pozitivní prvky pak respondenti hodnotili online překladatelský nástroj a přístup k organizaci lokalizace po změně na postu vedoucího.

#### 4.1.4 Vztah ke hrám

Všech 47 respondentů odpovědělo, že hry hrají. 36 z nich (76,6 %) pravidelně, tedy několikrát za týden, 9 respondentů (19,1 %) hraje občas, několikrát za měsíc, a 2 respondenti (4,3 %) hrají výjimečně, několikrát do roka.

Většina respondentů hru *Pillars of Eternity* hrála ještě dříve, než se připojili k lokalizačnímu týmu. 26 respondentů (55,3 %) hru hrálo a dalších 8 (17 %) ji dokonce dohrálo. Zbýlých 13 respondentů (27,7 %) tedy se hrou nemělo zkušenosti.

#### 4.1.5 Informace o lokalizaci a motivace respondentů

U otázky týkající se zdroje, který je přivedl k práci na lokalizaci, mohli respondenti odpovídat vlastními slovy. 11 respondentů vyhledávalo informace o hře a existenci české lokalizaci, čímž zjistili, že lokalizace již probíhá. 9 respondentů se k lokalizaci dostalo přes informace na herních serverech. 7 respondentů informaci objevilo na některém z diskuzních fór. 5 respondentů k lokalizaci přivedl jejich známý nebo kamarád. Zbývajících 11 odpovědi byly různého charakteru.

Respondenti měli u otázky týkající se motivace k práci na lokalizaci možnost vybrat více odpovědí. Nejvíce odpovědí, tedy 25, získala možnost „Chtěl(a) jsem využít svou znalost cizího jazyka“. Ve 22 případech respondenti zvolili odpověď „Zajímalo mě, jak probíhá fanouškovská lokalizace“. Možnost „Hru jsem hrál(a) a znám ji, tak jsem ji chtěl(a) přiblížit anglicky nemluvicím.“ vybralo 21 respondentů. Respondenti měli možnost vyplnit vlastní odpověď. Ve 3 případech byl důvodem zájem o hru. 3 respondenti na lokalizaci pracovali kvůli svým známým či blízkým. Ostatní odpovědi je možné rozřadit do již zmíněných tří možností.

Pro velkou část respondentů nešlo o jejich poslední amatérskou lokalizaci. 10 z nich (21,3 %) uvedlo, že má zájem se v budoucnu podílet na podobných projektech, a dalších 10 (21,3 %) dokonce již pracovalo na jiné lokalizaci. 18 respondentů (38,3 %) tuto možnost zvažuje. Zbývajících 9 respondentů (19,1 %) zájem pracovat na další lokalizaci spíše nemá.

#### 4.1.6 Hodnocení procesu lokalizace

Respondenti byli požádáni subjektivně zhodnotit průběh lokalizace. 9 z nich (19,1 %) jej ohodnotilo jako výborný a jako pozitivní prvky hodnotí organizaci, komunikaci mezi překladateli, diskuzi nad terminologií a technické provedení lokalizace.

28 respondentů (59,6 %) proces zhodnotilo jako chvalitebný a vytýkají mu technické provedení v úvodní fázi, změny v procesu, tvorbu terminologické databáze, kdy měl hlavní slovo vedoucí lokalizace, nejednotnou kvalitu překladu způsobenou různou jazykovou vybaveností a délkou lokalizace a s tím spojenou ztrátu zájmu u některých překladatelů. Mezi pozitivy převažuje komunikace mezi členy týmu, trpělivost a zapálení zúčastněných a technická stránka lokalizace.

9 respondentů (19,1 %) hodnotilo lokalizaci jako dobrou. Mezi kritikou se znovu objevují organizační potíže, hlavně v prvotní fázi, délka lokalizace, kvalita překladů a postupný úbytek překladatelů. Pozitivně hodnotí snahu všech členů týmu, komunikaci s vedoucím lokalizace a webovou aplikaci pro překlad.

Hodnocení procesu jako nedostatečného nekoresponduje s dalšími odpověďmi jednoho respondenta.

#### 4.1.7 Hodnocení lokalizace

27 respondentů (57,4 %) hodnotí českou lokalizaci jako výbornou, dalších 16 (34 %) jako chvalitebnou a 3 respondenti (6,4 %) jako dobrou. Jeden respondent lokalizaci označil jako nedostatečnou, ale opět jde o chybnou odpověď.

### 4.2 Vyhodnocení dotazníku

Ačkoliv lze z výsledků dotazníkového šetření vyvodit jasné závěry týkající se profilu překladatelů, nelze je aplikovat na všechny amatérské lokalizace probíhající v České republice. Není totiž možné přesně určit, jak velký vliv na složení lokalizačního týmu měla samotná hra, tedy hra žánru RPG, navazující na odkaz her stejného typu z přelomu tisíciletí, které někteří z respondentů v té době hráli v české amatérské lokalizaci a nyní, po získání znalosti jazyka, se rozhodli tento typ her přiblížit mladším hráčům.

Nicméně tyto závěry lze aplikovat právě na amatérské lokalizace podobně rozsáhlých RPG her, které patří mezi jedny z nejžádanějších a nejoblíbenějších, jak ukazují statistiky na serveru prekladyher.eu. Překladatelé takových her jsou převážně muži a jejich průměrný věk je 27 let. Jde tedy hlavně o pracující, se středoškolským vzděláním, kde, ve spojení se samostudiem, získali svou znalost anglického jazyka. Překladatelé jsou bez výjimky hráči, kteří mají většinou určitou znalost překládané látky, což se shoduje s poznatky O'Haganové, viz kapitola 3.4.1 Fáze překladu.

Respondenti procesu lokalizace nejčastěji vytýkali špatnou organizaci a komunikaci v začátcích, kdy se pracovní postupy několikrát měnily a bylo náročné rychle vyřídit požadavky všech členů týmu. V rámci pozitiv se shodují na přínosu vlastního překladatelského nástroje, který celý proces značně usnadnil a pozvedl lokalizaci na úroveň té profesionální.

Pro vytvoření lokalizačního týmu je z odpovědí zjevné, že je třeba informovat hráčskou veřejnost, nejlépe skrze webové stránky, které lze snadno dohledat. Důležitým

zdrojem nových členů jsou však i zprávy na herních serverech a informace na diskuzních fórech, nejlépe takových, které zastřešují amatérské lokalizace, tedy prekladyher.eu.

Tým ve výsledků tvořili překladatelé s různými zkušenostmi v oblasti překladu, avšak pro většinu z nich jde o první zkušenost týkající se lokalizace her. Nově získané znalosti však v budoucnu využijí, nebo chtějí využít, v dalších amatérských lokalizacích.



## 5 Závěr

Diplomová práce si dala za cíl zmapovat a popsat proces amatérské lokalizace počítačové hry *Pillars of Eternity*.

První část práce představila teorii lokalizace, problematiku lokalizace a specifika lokalizace počítačových her. Čtenáře také seznámila s podobou procesu profesionální lokalizace, pro možnost srovnání s případovou studií.

V případové studii jsem čtenáři představil proces amatérské lokalizace a zodpověděl tak první výzkumnou otázku – Jakým způsobem probíhala amatérská lokalizace počítačové hry *Pillars of Eternity*?

Tím se dostávám k odpovědím na zbývající výzkumné otázky.

- Je tento způsob amatérské lokalizace srovnatelný s lokalizací profesionální?

Ze srovnání s profesionální lokalizací vyplývá, že amatérská lokalizace je v mnoha ohledech skutečně amatérská a nelze ji s profesionální lokalizací srovnávat. Rozdíly jsou nejpatrnější v organizaci celé lokalizace a komunikaci mezi členy lokalizačního týmu. Vedení se totiž ujal člověk bez předchozích zkušeností s organizací takto rozsáhlého projektu, který vyžaduje komunikaci s desítkami spolupracovníků a udržení jejich zájmu po celou dobu lokalizace, která ve výsledku probíhala několikanásobně déle než lokalizace profesionální, což je další výrazný rozdíl v obou procesech.

Proces amatérské lokalizace ale nebyl od začátku až do konce homogenní a prošel několika výraznými změnami s dopady na různé části lokalizace. V úvodu lokalizace probíhala s pomocí běžně dostupných programů, které sice podporují práci s texty v herních souborech, ale nejsou této činnosti uzpůsobeny. Docházelo tak k technickým potížím, nemluvě o nízké uživatelské přívětivosti takového řešení, což mělo vliv i na organizaci lokalizace. Později došlo v procesu ke změnám, které lokalizaci přiblížily profesionálnímu procesu. Celý postup byl následně jednodušší a efektivnější, čímž se po krátké době eliminoval negativní vliv potřeby znovu zaučit členy lokalizačního týmu a samotní překladatelé řešení v podobě překladatelského nástroje hodnotí jako jednu z pozitivních stránek lokalizace.

- Je možné srovnávat amatérskou lokalizaci s lokalizací profesionální jako celek nebo jen některé její části?

Odpověď na předchozí otázku částečně odpovídá i zde. Srovnání možné je, ale pouze u vybraných částí. Amatérská lokalizace ob stojí ve srovnání až ve své pozdější fázi díky použitému překladatelskému nástroji, který svými funkcemi i převyšuje možnosti většiny profesionálních lokalizací.

Srovnání je možné i u fáze testování, které probíhá stejným způsobem, tedy aktivním hraním a vyhledáváním chyb, které testeři odesílají ve formě obrázků s popisem chyb. Tato hlášení mají u profesionální lokalizace standardizovanou formu, ale svůj účel plní v jakékoliv podobě.

- Je produkt amatérské lokalizace srovnatelný s produktem profesionální lokalizace?

Ano, produkt ve srovnání s profesionální lokalizací ob stojí. Díky znalosti kontextu a nadšenecké povaze projektu je výsledek považován za velmi kvalitní. V tomto soudu vycházím z hodnocení samotných překladatelů, kdy ji většina hodnotí jako velmi kvalitní až kvalitní, tak ze zpětné vazby a hodnocení od hráčů. Ukázky překladu sice poukazují na nedostatky, ale většina hráčů při hraní her jazykovou analýzu neprovádí. Oproti tomu profesionální lokalizace se častěji těší kritice a kontroverzi než chvále hráčů.

- Jaké kroky vedly k tomu, aby produkt amatérské lokalizace mohl, případně nemohl, být srovnatelný s produktem profesionální lokalizace?

Jedním z kroků, proč se v jiných ohledech vyrovná profesionální lokalizaci či ji dokonce převyšuje, je délka lokalizace. Lokalizační tým totiž není omezen datem vydání hry a může tak věnovat korektury, testování a jiným fázím tolik času, kolik je třeba, namísto toho, kolik času je předem určeno k dispozici.

Dalším prvkem jsou pak překladatelé a ostatní členové lokalizačního týmu. Ti jsou aktivními hráči počítačových her a mají tak k činnosti osobní vztah, namísto vztahu pracovního. Co postrádají na znalostech a dovednostech, to dohání vlastním zájmem a spoluprací s ostatními. Navíc velká část překladatelů disponuje znalostí kontextu, tedy

obsahu hry, a nedochází tak k překladu naslepo, kvůli kterému má u profesionální lokalizace důležitou roli testování.

Čtvrtá kapitola poskytla pohled na složení lokalizačního týmu, které je pro mě osobně trochu překvapivé. Jeho strukturu pravděpodobně ovlivnil druh lokalizované hry, která navazuje na odkaz starších her a tím pádem přitahuje starší hráče. Mé osobní očekávání bylo takové, že překladatelé budou většinou studenti středních a vysokých škol. Ti jsou však v menšině oproti starším, již pracujícím, překladatelům. Průměrný věk překladatelů tak značně převyšuje má očekávání.

Z odpovědí respondentů vyplývá také skutečnost, že na lokalizacích pracují výlučně hráči her, kteří často disponují znalostí překládané látky. Část týmu má již předchozí zkušenosti s amatérskými lokalizacemi a většina má zájem se takových lokalizací účastnit i v budoucnu. Procesu se zúčastnili překladatelé se zkušenostmi z dřívějších projektů, které vedly ke zlepšení pracovního procesu nejen dané lokalizace, ale i budoucích amatérských lokalizací, do kterých překladatelé přinesou své znalosti.

Je tedy zjevné, že amatérské lokalizace vznikat nepřestanou a díky rozhodnutí herních distributorů a rozšiřující se komunitě, která se jim věnuje, jich bude spíše přibývat, protože členové této komunity své znalosti a know-how sdílejí s ostatními a jsou ochotni poradit méně zkušeným kolegům, k čemuž u profesionálů dochází zřídka, zdali vůbec.

## Resumé

The diploma thesis deals with the topic of amateur video game localization. This activity is very popular in the Czech Republic. Due to local size market, video game publishers tend not to localize majority of their games and instead focus on the largest games with bigger potential to be successful and thus return the investment into localization. This means that there are many games players want to play in their native tongue. Some of these games are later localized by players themselves. Such was the case of *Pillars of Eternity*. A game which the local publisher deemed not large enough to localize it so the fans had to do this after the release of the game.

The thesis first establishes theoretical framework of localization. What is localization, what it consists of, how is it done. Further, the thesis is concerned with video game localization and its specific challenges. Following this is a section dedicated to the description of professional video game localization as it is done in the Czech Republic. This section is divided into parts that follow the structure in the process – planning phase, production phase and concluding phase. Emphasis of this thesis is on the production phase which includes translation, proofreading and testing. These phases are part of the process of the amateur localization as well.

The following part of the thesis is a case study of the amateur localization. This process started after the game was released and went on for more than a year. The case study is searching to answer questions set up in the foreword of the thesis. These are the research questions:

- What was the structure of the amateur localization of Pillars of Eternity?
- Is it possible to compare this amateur video game localization process with the professional video game localization process?
- If so, does it apply to the process as a whole or just to some of its parts?
- Is the product of amateur video game localization comparable to professional video game localization?
- What decisions led to the fact it can, or cannot, be compared with professional video game localization?

The thesis answers the first question in the case study with a thorough description of the localization process, which clarifies how this type of localization works. The research in this field is very limited, meaning the public awareness is based mainly on assumptions and prejudices.

The description of the process then provides answers to the next question. It is not possible to compare amateur localization with professional as a whole, but some phases are similar or even better in the amateur localization. The product can also be compared with the product of professional localization. This is due to the fact, that the localization is done after the release, while professionals work during the development of the game, when they do not have the ability to see texts they translate in their context.

Furthermore, what influences the product is the relationship with the translator. In the case of amateur localization, this relationship is more personal and to that extent he values it more which may compensate for lower translation skills.

The last part of the thesis is focused on the localization team, the people who worked on the localization. Their answers in an online questionnaire provided results that clearly show what the structure of such team is. Most of their members are men in their late 20s with higher education. Some of the members also have previous experience in amateur localization which they plan to utilize in future in another amateur localization.

## Seznam použité literatury

### Knižní a elektronické zdroje

BERNAL-MERINO, Miguel Á. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* [online]. 2007, (5) [cit. 2017-05-03]. ISSN 1578-7559. Dostupné z:

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>

BERNAL-MERINO, Miguel Á. On the Translation of Video Games. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* [online]. 2006, (6), 22-36 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z:

[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

CHANDLER, Heather Maxwell. *The Game Localization Handbook*. Hingham, Mass.: Charles River Media, 2005. ISBN 1584503432.

DIETZ, Frank. Issues in Localizing Computer Games. In: Keiran J. DUNNE. *Perspectives on Localization*. Amsterdam: Benjamins, 2006, 121-134. ISBN 9027231893.

DUNNE, Keiran J. Introduction: A Copernican revolution: Focusing on the big picture of localization. In: *Perspectives on Localization*. Amsterdam: Benjamins, 2006, 1-11. ISBN 9027231893.

ESSELINK, Bert. *A Practical Guide to Localization*. [Rev. ed.]. Amsterdam [etc.]: John Benjamins, 2000. ISBN 9027219567.

KERR, Aphra. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. Thousand Oaks, Calif.: SAGE, 2006. ISBN 1-4129-0047-6.

MANGIRON, Carmen a Minako O'HAGAN. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* [online]. 2006, (6), 10-21 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z:

[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)

O'HAGAN, Minako. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internationalization and Localization* [online]. 2009, 1, 94-121 [cit. 2017-05-02]. DOI: 10.1075/jial.1.04hag. ISSN 2032-6904. Dostupné z: <https://benjamins.com/catalog/jial.1.04hag/fulltext>

O'HAGAN, Minako. *Game Localization: Translating For the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins, 2013. ISBN 9789027271860.

PYM, Anthony. *The moving text: localization, translation, and distribution*. Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 2004. ISBN 902721655x.

RAESSENS, Joost a GOLDSTEIN, Jeffrey. *Handbook of Computer Game Studies*. Paperback ed. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press, 2011. ISBN 9780262516587.

SCHUBERT, Vojtěch. Hezky česky. *LEVEL*. Naked Dog, 2014, (239), 69-75. ISSN 1211-068X.

*Ottův slovník naučný nové doby*. Praha: Paseka, 2001. ISBN 80-7185-352-6.

## **Akademické práce**

PETRŮ, Jiří. *Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism*. Brno, 2011. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

SCHUBERT, Vojtěch. *Video Game Localization Process in the Czech Republic*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova univerzita.

## **Právní předpisy**

Zákon č. 634/1992 Sb. - Zákon o ochraně spotřebitele.

## **Internetové zdroje**

BIGAS, Jiří. Proč konzolové hry neumějí česky? *Hrej* [online]. Praha: Xzone, 28. 10. 2010 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.hrej.cz/clanky/lokalizace-na-konzolich-pocesku-3334/>

BENSON, Emily. Basics: Translation vs. Localization. *Gengo* [online]. 2014 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://blog.gengo.com/translation-vs-localization/>

CALVIN, Alex. Amazon: 'It's been a challenging year for games retail'. *MCV UK* [online]. Londýn: NewBay Media, 6. 10. 2016 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z:

<https://www.mcvuk.com/news/read/amazon-it-s-been-a-challenging-year-for-games-retail/0173494>

Fantasy legenda Zaklínač přichází!. *Blesk.cz* [online]. CZECH NEWS CENTER: Praha, 2007 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.blesk.cz/clanek/zpravy-udalosti-zajimavosti/76894/fantasy-legenda-zaklinac-prichazi.html>

FUKA, František. Videohra: The Last of Us - 80%. *FFFILM* [online]. Praha, 20. 7. 2013 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://www.fffilm.name/2013/07/videohra-last-of-us-80.html>

Jak nakupujete videohry? *Vyplňto.cz* [online]. Praha, 2008 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://www.vyplnto.cz/realizovane-pruzkumy/jak-nakupujete-videohry/>

Lokalizace. *Internetová jazyková příručka* [online]. 2017 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=lokalizace>

Newzoo's Top 100 Countries by 2015 Game Revenues. *Newzoo* [online]. Amsterdam, 2015 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-top-100-countries-by-2015-game-revenues/>

O nás. *Překlady her* [online]. 2016 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://prekladyher.eu/napoveda/onas/>

Project Eternity: by Obsidian Entertainment. *Kickstarter* [online]. 2012 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/obsidian/project-eternity/>

Překlady her – překládám, ale nepoužívám. *T'Salina zpovědnice* [online]. 2015 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <http://t-sal.blogspot.cz/2015/05/preklady-her-prekladam-ale-nepouzivam.html>

SCHUBERT, Vojtěch. TÉMA: Jak se překládají hry do češtiny? *Eurogamer.cz* [online]. Praha, 20. 10. 2013 [cit. 2017-05-02]. Dostupné z:

<http://www.eurogamer.cz/articles/tema-jak-se-u-nas-prekladaji-hry-do-cestiny>



Translation vs Localization 101. *Morningside Translations* [online]. 2017 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <https://www.morningtrans.com/translation-localization-101/>

Why localize? *GALA Global* [online]. Seattle [cit. 2017-05-02]. Dostupné z: <https://www.gala-global.org/industry/language-industry-facts-and-data/why-localize>

WOOD, Vanessa a RANYARD, Dave. Sony Computer Entertainment Europe interview. *JoSTrans* [online]. 2009 [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: [http://www.jostrans.org/issue11/int\\_sony\\_ent.php](http://www.jostrans.org/issue11/int_sony_ent.php)

## Přílohy

### Seznam příloh na CD

- Archiv s českou lokalizací
- Tabulka s přeloženými termíny

### Příloha 1: Dotazník pro překladatele

Odpovědi respondentů jsou dostupné zde – [www.goo.gl/jLSOAX](http://www.goo.gl/jLSOAX)

Sekce 1 z 4

## Překladatelé Pillars of Eternity

Dotazník pro diplomovou práci zabývající se lokalizací hry. Vyplněné údaje jsou anonymní a budou použity jen pro studijní účely. Na konci na tebe možná čeká malá odměna.

Díky, Hynek Hanzlík

Kolik máš let? \*

Text stručné odpovědi

Jsi muž nebo žena? \*

Muž

Žena

Jsi student nebo pracující? \*

Student

Pracující/Hledám práci

Jaké je tvé vzdělání? \*

Základní

Aktuálně studuji střední školu

Středoškolské

Aktuálně studuji vysokou školu

Vysokoškolské

Kde jsi získal(a) znalost angličtiny? \*

na střední škole

na vysoké škole

v jazykové škole

při pobytu v zahraničí

jsem samouk

Jině...

Hrál(a) jsi Pillars of Eternity v původním znění před prací na překladu? \*

- Hrál(a)
- Hrál(a) i dohrál(a)
- Nehrál(a)

Jaký je tvůj vztah ke hrám? \*

- Hraji pravidelně (několikrát za týden)
- Hraji občas (několikrát za měsíc)
- Hraji výjimečně (několikrát do roka)
- Hry nehraji, ale zajímám se o dění okolo her
- Hry nehraji a nezajímám se o ně

Šlo o tvou první zkušenost s překladem obecně?

- Ano
- Ne

Šlo o tvou první zkušenost s překladem her? \*

- Ano
- Ne

Na jakých překladech jsi se již podílel(a)? \*

Text dlouhé odpovědi

Lokalizace Pillars of Eternity byla v porovnání s ostatními projekty po organizační stránce (pracovní postupy, rozdělení práce, komunikace, atd.) \*

	1	2	3	4	5	
Lepší	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Horší

Zde můžeš konkrétně uvést, co hodnotíš na PoE jako lepší a co jako horší.

Text dlouhé odpovědi

Jak jsi se o možnosti spolupráce na překladu dověděl(a)? \*

Text stručné odpovědi

Z jakého důvodu jsi se rozhodl(a) zapojit do překladu? (více možných odpovědí) \*

- Hru jsem hrál(a) a znám ji, tak jsem ji chtěl(a) přiblížit anglicky nemluvicím.
- Chtěl(a) jsem využít svou znalost cizího jazyka.
- Zajímalo mě, jak probíhá fanouškovská lokalizace.
- Jiné...

Máš po zkušenosti s Pillars of Eternity zájem pracovat na dalších fanouškovských překladech? \*

- Už jsem pracoval(a) na dalším překladu
- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

Jak hodnotíš celkový průběh lokalizace? (jako ve škole) \*

	1	2	3	4	5	
Nejlepší	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nejhorší

Které části v procesu lokalizace hry hodnotíš negativně a bylo třeba je vylepšit?

Text dlouhé odpovědi

Které prvky naopak hodnotíš pozitivně?

Text dlouhé odpovědi

Jak hodnotíš výsledek, tedy češtinu do hry? \*

	1	2	3	4	5	
Nejlepší	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nejhorší

Pokud chceš lokalizaci dodatečně okomentovat, zde je k tomu prostor.

Text dlouhé odpovědi

## Příloha 2: Rozhovor s prvním vedoucím lokalizace

1. Kdy ses rozhodl dělat češtinu? Ještě před vydáním hry nebo až po?

Ještě před vydáním. Beta Pillarsů vyšla asi měsíc předem a byla tam jedna vesnice jako ukázka. Tehdy jsem hledal všude možně po internetu, jestli se někdo pouští do češtiny. Anglicky umím jakžtakž, ale přesto myslím, že hru tohoto typu je nutně potřeba hrát v češtině, jinak to zdaleka není ono... A nikde jsem neviděl ani zmínku, snad jedině snad jedině u jednu, že někdo nemá čas. Už nevím, kdo to byl.

Takže jsem se na to vrhl, nejdřív sám a asi po třech dnech to zveřejnil na warfóru. Už ani nevím, proč zrovna tam. Aby to někdo nedělal duplicitně.

2. Měl jsi nějakou dřívější zkušenost s překladem her nebo to byla první?

První dodělaná, vždycky jsem se třeba akorát podíval, jestli by to šlo vyřešit programově, ale pak na to buď neměl čas, nebo řešil důležitější věci. Shodou okolností se u mě sešel čas a chuť právě v době, kdy vyšly Pillars, což bylo pro začátky překladu stěžejní.

3. Když jsi s překladem začal, měl jsi už někoho k sobě nebo jsi byl sám a první spolupracovníci byli až ti, co se ozvali na výzvy?

Měl jsem jedině přítelkyni a tu to moc nebralo. Pak mi napsalo pár lidí na tom Warfóru, hlavně admin našich webovek. Na základě těch bylo možný do google zadat "Pillars of Eternity čeština", díky čemuž se lidi dozvěděli, že se něco takového vůbec děje. Pak už se hlásili další a další lidi a bylo jich pekelně hodně.

4. Testovací překlad byl pro každého jiný text? A použili jste je ve finále v nějaké formě? Třeba i po úpravách?

Původně jo. Nedělal jsem žádný "test", jak dělá Farflame nebo tak, abych prověřil něčí znalosti. Asi bych se zbláznil, kdybych to měl navíc opravovat... Taky jsem počítal s tím, že když někdo přeloží byt' jen jeden malej soubor, je to víc, než by bylo nula malých souborů. Tehdy jsme ještě neměli žádný tool na překládání, takže se všechno odehrávalo v poznámkovém bloku. Takže jsem vzal jeden soubor a vedl tabulku, komu jsem co poslal. Kdo se dost dlouho neozval, toho jsem vyškrtl a ten soubor poslal zas někomu dalšímu.

Co doteď nechápu, že se mi nepřihlásil vyloženě někdo, kdo by byl v angličtině naprostá lama. Respektive, jeden jedinej člověk to jenom prohnal translatorem, což bylo vidět natolik jasně, že jsem mu odepsal, že tohle nepůjde. A jeho překlad nepoužil. Jinak jsem to po lidech četl, respektive byli jsme na to čtení tři, aby tam nebyly vyložený hlouposti. Počítal jsem v tomhle s velkým důrazem ve fázi korektur a testingu.

#### 5. Měl jsi potom sám čas překládat nebo jsi řešil spíš komunikaci a další věci?

Trochu. Snažil jsem se ho mít, protože jsem dělal "gui", čili herní interface. Je tam jak tvorba postavy, tak veškerý povídání "X způsobil Y zranění za Z". Fakt je, že kdybych býval měl sekretářku, nebylo by to od věci. Řešit jen maily zabralo strašně moc času, rozesílat soubory na překlad, pročítat už přijaté soubory, sledovat, co je potřeba dál přeložit... Pak se přecházelo na google drive, kam se soubory nahazovaly do online prostoru, aby si je lidi stahovali sami. Což bylo bezva, pokud pominu fakt, že bylo potřeba to pak všechno stáhnout, pročíst, nahrát do další složky pro přeložené soubory... Tohle jsem s oblibou dělal ve dvě ráno, než jsem umřel 😊 Jakmile se pak přešlo na další tool, co už byl čistě na webu, už to jelo samo. A hlavně, dál už jsem to moc nesledoval, protože jsem si našel jinou práci.

#### 6. Vyjádřili se k překladu nějak v Obsidianu?

Prý vyjádřili, ale já to nikdy ani neviděl. Bylo mi to jen tlumočeno partou z webovek prekladyher.eu, co si nás vzali pod křídla a napsali jim (jejich slovo už něco znamenalo, dělali překlad Divinity - Original Sin). Obsidian s překladem souhlasil a byl rád, že se to děje. To bylo důležitý skrz autorský práva, aby nás někdo nezbil, že zasahujeme do souborů hry. I když dalo se to čekat - když jsem se poprvé podíval na způsob, jak jsou ve hře řešené texty (hromada malých souborů, editovatelných v Notepadu nebo po malé úpravě i v Excelu), všechno krásně uživatelsky přívětivé, že by to zvládlo i malý dítě. Dokonce, kdyby na to byly možnosti, se dalo hru i nadabovat (s touhle myšlenkou jsem nějakou dobu koketoval), všechny zvuky ve hře byly ve formátu Ogg, takže se mi v rámci pokusů podařilo nahradit první větu Průvodce karavany písničkou od Metallicity. Prostě od vývojářů lahůdková věc a když to srovnám s dnešní módou dělat hry v Unity enginu, kde výsledná hra má samý .dll soubory, .assets a jeden velkej .exe a texty se nedají ani najít ani lehce editovat - to bych si býval mohl trhnout nohou...

### Příloha 3: Rozhovor s druhým vedoucím lokalizace

#### 1. Říkal jsi, že vedeš překlad. Máš nějaké jazykové vzdělání nebo zkušenost s překladem? Pokud ne, co děláš?

Ne; nic než zhruba patnáct let angličtiny ze základky, střední školy a porůznu z internetu a her. Je to první větší překlad, na kterém se podílím, ale angličtina mě vždycky bavila a krom toho mám nějaké minimální zkušenosti s psaním, což, hádám, pomohlo.

Ale předtím jsem dělal na adventuře The Last Door, ale to se počtem textů nedá vůbec srovnávat. Zatím jsem student.

#### 2. Bylo rozhodnutí udělat překlad hry plánované, nebo přišlo až po vydání?

Luque říkal, že se rozhodl do PoE pustit, protože 1) všechny týmy řekly, že na PoE nemají čas a 2) nechtěl být člověkem, co jen bude následující rok psát do Googlu "Pillars of Eternity čeština" a brblat, že to není. Pro něj to byl taky první překlad. Zjišťoval si o tom fůru věcí, sháněl rady od zkušenějších překladatelů a jakmile řekl, že do toho půjde, spousta lidí mu začala nabízet pomoc

3. Jaká byla kritéria pro přijetí překladatelů? Hledělo se na nějaký styl? Vzali jste všechny?

Pro překlady jsme brali všechny (každý dostal zkušební soubor na překlad, ale přístup k překladu a informace se mu poslaly ve chvíli, kdy řekl, že se podílet chce – soubor byla pojistka, aby každý přeložil aspoň něco, než zjistí, že je to děsně časově náročné a skončí) a měli jsme i štěstí, že i když rozdíly v kvalitě byly poznat, vyloženě packal nebyl nikdo. Jeden člověk sice udělal quest Google překladačem, ale pak hned sám uznal, že takhle to asi nepůjde.

Korektory jsem vybíral už já a tam jsem byl opatrnější (mají větší práva a opravený text od nich má být v podstatě už výsledný), ale v podstatě stačilo, abych viděl, že umí napsat mail bez chyb a že s týmem vydrželi déle než týden.

Myslím, že se ta volnější kritéria spíš vyplatila, protože když bylo potřeba, abychom se rozjeli, bylo nás na to hodně a nezasekli jsme se na místě.

4. Kolik překladatelů celkem bylo? Jaký měl kdo podíl na překladu?

Úplně všech, co kdy napsali, že se chtějí podílet, tak 150. Těch co k tomu aspoň nějaké minimum udělali, tak 90, ale podíl každého byl dost různorodý, takže bych řekl, že překladatelů (nepočítám korektory a testery), co měli na výsledný překlad vliv, bylo tak 30.

5. Vznikla databáze terminologie před začátkem prací nebo až během? A překlad byl skupinová záležitost nebo jak se vybíraly české názvy? A platilo, že co se dohodlo, to platí po celou dobu, nebo se i upravovalo při překladu?

Ta vznikala ze začátku překladu jako kolektivní práce, když byli všichni ještě pod takovým tím počátečním opojením, takže jsme celou terminologii po dlouhém handrkování sepsali asi za měsíc – ale to, co bylo přeloženo do té doby, se muselo projít a doplnit.

Vedlejší termíny, co vytanuly na povrch po tom prvním měsíci, byly už spíš prací jednotlivců.

Neměnilo se to, pokud k tomu nebyl důvod (např. když se zjistilo, že termín nesedí)

6. Překladačský nástroj, který jsi mi posílal, vznikl přímo pro překlad nebo je to nějaký univerzální řešení? Měli jste jej od začátku nebo se pracovní postup časem nějak vyvíjel?

Prvně jsme překládali v poznámkovém bloku (herní texty jsou v podstatě xml soubory) a soubory házeli na Google disk (kde byla i tabulka termínů), pak jsme přešli na Excel, protože lidi dělali překlady v xml výrazech a potom to nefungovalo a špatně se hledala chyba.

Ten nástroj nám nabídl vytvořit jeden programátor přímo pro PoE a postupně to doladuje, podle toho, co je potřeba. Rozhodně je to super, protože odpadla spousta práce s přerozdělováním a úpravou souborů – jediná nevýhoda teda je, že člověk musí být online

7. Jak probíhalo rozdělování práce? Když někdo chtěl překládat, mohl kdykoliv?

Ano; kdokoliv cokoliv, ale pouze jeden člověk na jeden soubor (tzn. obvykle rozhovor s jednou postavou, jeden quest atd.). Bylo to stylem kdo dřív přijde, ten dřív bere. Soubory jsme brali v pořadí questy (zápisy questů v deníku), konverzace (rozhovory s NPC ve hře) a herní soubory (tvorba postavy, grafické interface, předměty, schopnosti, combat log...). Propříště by asi bylo lepší dělat to v obráceném pořadí, protože na herní toho spousta navazuje, ale zase je k nim nejvíc potřeba dobře rozumět hře, což ze začátku překladu, pár dní po vydání hry, nerozuměl nikdo.

8. Korektura probíhá hromadně testováním? Dohlíží někdo na korekturu celkově, a snaží se třeba sjednotit styl?

Korektoři si můžou opravovat co chtějí, ale nakonec to dopadlo tak, že jsme měli korektora na všechny konverzace, korektora na všechny questy, korektora na předměty a korektora na schopnosti, plus teda ostatní korektory, kteří dělali to, co zbylo. Sjednocování a výpomoc s ostatními soubory jsem dělal já.

Testování probíhá souběžně, rozhodně korekci nenahrazuje. Ale některé věci se vylapují prostě jen ve hře (třeba pohlaví postavy "Rîdaî", "Onwen", účinky schopností atp.).



## **Anotace**

<b>Autor:</b>	Bc. Hynek Hanzlík
<b>Katedra:</b>	Katedra anglistiky a amerikanistiky FF UPOL
<b>Studijní obor:</b>	Angličtina se zaměřením na tlumočení a překlad
<b>Název česky:</b>	Případová studie amatérské lokalizace počítačové hry Pillars of Eternity
<b>Název anglicky:</b>	Case study: amateur localization of Pillars of Eternity video game
<b>Vedoucí práce:</b>	PhDr. Pavel Král
<b>Počet stran:</b>	106
<b>Počet znaků:</b>	158 959
<b>Počet příloh:</b>	3
<b>Počet příloh na CD:</b>	2
<b>Počet titulů literatury:</b>	32
<b>Klíčová slova v ČJ:</b>	lokalizace, amatérská lokalizace, testování, počítačová hra, videohra, lokalizace počítačových her, překladatel
<b>Klíčová slova v AJ:</b>	localization, amateur localization, testing, computer game, video game, computer game localization, translator

**Anotace v ČJ:**

Tato diplomová práce pojednává o amatérské lokalizaci počítačové hry Pillars of Eternity. Cílem práce je popsat proces amatérské lokalizace a na základě toho jej srovnat s procesem profesionální lokalizace, kterým se zabývá teoretická část práce. Diplomová práce se zaměřuje i na lokalizaci jako produkt a hodnotí jeho kvalitu na základě ukávek a hodnocení veřejnosti. Součástí práce je také výzkum struktury lokalizačního týmu, který má za cíl odpovědět na otázku, kdo je překladatelem v amatérských lokalizacích.

**Anotace v AJ:**

This diploma thesis studies an amateur localization of a video game title Pillars of Eternity. The aim of this thesis is to describe the process of amateur localization and then compare it to the process of professional video game localization, which is the topic of the theoretical part. The thesis is also concerned with the product of the amateur localization and it looks at its quality with provided samples and the feedback from the audience. One part of the thesis is dedicated to a research of the structure of the localization team. This research answers the question of who takes part in amateur localizations.