

Poledníková, Tereza

Vybrané morfologické aspekty ovlivňující překlad kybertextových řetězců obsahující proměnné z angličtiny do češtiny a ruštiny

Opera Slavica. 2025, vol. 35, iss. 1, pp. 71-88

ISSN 1211-7676 (print); ISSN 2336-4459 (online)

Stable URL (DOI): <https://doi.org/10.5817/OS2025-1-8>

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.83760>

License: [CC BY-SA 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Access Date: 27. 02. 2026

Version: 20260225

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

Vybrané morfologické aspekty ovlivňující překlad kybertextových řetězců obsahující proměnné z angličtiny do češtiny a ruštiny

Selected Morphological Aspects that Affect the Translation of Cybertext Strings Containing Variables from English to Czech and Russian

Tereza Poledníková

(Brno, Česko)

Abstrakt:

Předkládaný článek se zabývá vybranými morfologickými aspekty, které ovlivňují překlad kybertextových řetězců obsahujících proměnné z angličtiny do češtiny a ruštiny. Proměnné, jako dynamicky vkládající se části textu, představují specifickou výzvu při lokalizaci softwarových produktů, kam spadají i videohry. Vzhledem k odlišné morfologii slovanských jazyků, jako jsou čeština a ruština, oproti angličtině, je nutné při překladu přizpůsobit syntaktickou konstrukci tak, aby byla gramaticky správná a funkční. Článek analyzuje různé strategie a postupy, které překladatelé videoher používají k řešení těchto výzev, včetně transformace adjektiv, použití zástupných jmen a interpunkčních znamének. Dále se zaměřuje na technická řešení, která umožňují reflektovat lingvistické potřeby cílových jazyků, a na to, jak proměnné dokáže zpracovat umělá inteligence. Výsledky ukazují, že i přes technologické pokroky zůstává lidský faktor pro zajištění kvalitního překladu klíčový.

Klíčová slova:

kybertext; videohry; proměnné; lokalizace; morfologie

Abstract:

The presented article deals with selected morphological aspects that affect the translation of cybertext strings containing variables from English to Czech and Russian. Variables, as dynamically inserting parts of a text, present a specific challenge when localizing software products, which include videogames as well. Given the different morphology of Slavic languages such as Czech and Russian, contrary to English, it is necessary to adjust the syntactic construction in a way that ensures it being grammatically correct and functional. The article analyses various strategies and procedures that videogame translators use to solve these challenges, including transformation of adjectives, the use of generic words and punctuation marks. Furthermore, the article focuses on technical solutions which allow the reflection of linguistic needs of target languages, it also examines how variables are being processed by artificial intelligence. The results show that despite the technological progress the human factor remains key for ensuring high quality translation.

Key words:

cybertext; video games; variables; localization; morphology

Proměnné (v angličtině *variables*, v ruštině *переменные*) jsou charakteristickým rysem softwarových produktů a představují zástupné znaky ve výsledném textu nabývající reálných hodnot. Lze je definovat jako dynamicky vkládající se části textu, jimž se musí stavba věty podřídít. Při překladu je nejprve nutné zjistit, co která proměnná vyjadřuje a jakých hodnot může nabývat, přičemž překladatel jim následně musí podřídít a uzpůsobit výslednou syntaktickou konstrukci. Většina kybertextů vzniká primárně v angličtině, která se tak stává výchozím jazykem pro další jazykové verze, jež daný kybertext uživateli nabízí. V případě slovanských jazyků, pro účely tohoto článku konkrétně v ruštině a češtině, při překladu vyvstává problematika především odlišné morfologie. Oblast proměnných je zajímavá už jen z toho důvodu, že v žádné jiné oblasti překladu než v lokalizaci, ať už například webových stránek, mobilních aplikacích, či videoher, se nevyskytují.

V případě videoherních textů, jedné z forem kybertextu, se četnost proměnných odvíjí od žánru a kontextu. V dialogích mezi herními postavami se zpravidla nevyskytují, případnou výjimkou bývá oslovení hráčovy postavy, jestliže ji daná hra umožňuje pojmenovat. Největší výskyt proměnných lze pozorovat ve videoherních textech týkajících se popisu funkčnosti schopností, předmětů, budov, zkoumaných technologií a různých efektů ovlivňujících hratelnost¹. Často jsou přítomny v textech

1 Existuje opodstatněný názor, že zatímco proměnné vyjadřující herní parametry nevykazují složitosti, použití proměnných pro stavbu věty bude problematické vždy: „But while the use of variables for

výukového charakteru a nápovědách, které učí hráče ovládat danou hru. V tomto případě proměnné zastupují zvolený vstup pro daný úkon.²

Španělský odborník na lokalizaci a audiovizuální překlad M. Á. Bernal-Merino ve svém příspěvku *Challenges in the Translation of Video Games* obhájí přítomnost proměnných právě na základě možnosti recipienta (hráče) zvolit své herní postavě jméno a pohlaví. Aby tyto konkrétní údaje dokázal herní kód zohlednit a správně zformulovat, musí textový řetězec (v této oblasti též *string*) obsahovat proměnnou. Podle autora proměnné umocňují imerzi do konkrétní hry tím, že se týkají přímo samotných hráčů, tedy nejen zvolenému profilu, ale i jejich výkonu.³ Polská translatoložka věnující se oblasti lokalizace a působící na univerzitě v Gdaňsku E. B. Nawrocka dokonce píše, že hlavní funkcí proměnných shledává právě v poskytování personalizovaného obsahu hráči.⁴ Český přední videoherní překladatel a lokalizační manažer F. Ženíšek však toto tvrzení považuje již za neaktuální, protože možnost volby jména herní postavy a následné oslovení hrou zvoleným jménem se v současné době aplikuje spíše ve videohrách určených pro děti. Hlavní funkci spatřuje především v možnosti uvádět dynamické hodnoty zejména v generických textech s vysokou proměnlivostí.⁵

Rovněž dle M. Á. Bernal-Merina proměnné šetří čas a finanční náklady lokalizačního procesu, protože napomáhají vyhnout se opětovnému překladu.⁶ Tuto skutečnost potvrzuje i F. Ženíšek – upřesňuje, že proměnné byly vytvořeny nejen za účelem úspory času a financí, ale také proto, aby byly texty flexibilnější. Jestliže videoherní

in-game parameters such as speed, endurance or armour won't cause much of a problem, using variables to create sentences invariably does.“ srov. KLISCHEWSKI, R.: *The price of infinite choice*. MultiLingual, 2016. [online]. Dostupné z: <https://multilingual.com/articles/the-price-of-infinite-choice/>. [cit. 02.04.2024]. To mimo jiné potvrzuje i F. Ženíšek: „Pokud se však za proměnnou dosazuje jakýkoliv textový řetězec, nastává problém zejména pro ohebné jazyky, jak sestavit syntax věty, aby do ní hodnota věty dobře zapadla.“ srov. ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

- 2 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.
- 3 BERNAL-MERINO, M. Á.: *Challenges in the translation of video games*. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, 2007, č. 5, s. 6. [online]. Dostupné z: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf>. [cit. 23.04.2024].
- 4 NAWROCKA, E. B.: *Game localisation pitfalls: Translating variables and gender*. Beyond Philology, 2019, č. 16/4, s. 131. [online]. Dostupné z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/beyond/article/view/4063/3390>. [cit. 01.05.2024].
- 5 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.
- 6 BERNAL-MERINO, M. Á.: *Creativity and playability in the localisation of video games*. The Journal of Internationalisation and Localisation, 2018, č. 5:1, s. 128. [online]. Dostupné z: https://pure.roehampton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/857513/Bernal_Merino_2018_JIAL_5_1_Creativity_and_playability_in_the_localisation_of_video_games.pdf. [cit. 29.04.2024].

text obsahuje textový řetězec s proměnnou, která nabývá až pěti různých hodnot, není potřeba vypsát a přeložit stejnou větu pětkrát, ale pouze jednou.⁷

Z technického hlediska proměnné představují jeden z nejlépeších způsobů, jak upravovat určité parametry hry. V případě, že daná proměnná nabývá číselnou hodnotu, například výši třídy zbroje, již nabízí konkrétní část oděvu (obuv, přilba apod.), snáz se vývojářům poté provádějí jednotlivé úpravy. Pokud během ladění vyvážení herních prvků nejen v průběhu vývoje hry, ale také po jejím vydání, tvůrci zjistí, že konkrétní část oděvu nabízí hráči příliš vysokou nebo naopak příliš nízkou hodnotu třídy zbroje, pouze v kódu hry změní podle potřeby číselnou hodnotu a nemusí upravený text posílat překladatelům, aby změnili hodnotu v lokalizovaných verzích, které videohra nabízí.⁸

Neexistuje žádný pevně stanovený zápis proměnných, v každém videoherním textu jsou proměnné zaznamenávány různými způsoby. Překladatel si rovněž musí uvědomit, co v konkrétním textovém řetězci je součástí kódu hry a co je určeno k překladu. Jediný znak na nesprávném místě může vyvolat chybu ve hře.⁹ Ve videoherních textových řetězcích obecně se mohou vyskytovat i tzv. *tagy*, kódové označení pro formátování textu. Překladatel si v takovýchto případech musí dát obzvlášť velký pozor a přeložit pouze slova určená k překladu. Jestliže by došlo k porušení kódového zápisu nejen u kódového označení pro formátování textu, ale právě i u zápisu proměnných, tato neopatrná chyba by mohla způsobit nesprávné zobrazení výsledného textu, chybějící text, nebo dokonce nefunkčnost hry.¹⁰

Z lingvistického hlediska proměnná nejčastěji vyjadřuje podstatné jméno, přídavné jméno, číslovku nebo sloveso, může ale také nabývat hodnotu ikonky či grafického prvku. V češtině a ruštině při překladu anglických syntaktických konstrukcí obsahující tyto zástupné znaky se jeví jako problematické kategorie pádu, čísla (v souvislosti s počítaným předmětem), gramatického rodu a také přičestí minulé.

Poměrně jednoduchá proměnná, která je funkční v angličtině, může v jiných jazycích ztížit překlad textového řetězce kvůli specifickým pravopisným, morfologickým a syntaktickým potřebám daného jazyka. Jako příklad lze uvést *string* ze hry *Guitar Hero II*: <ADJ> <NOUN> *from* <BAND> *at* <VENUE>! přičemž proměnné nabývají následujících hodnot: adjektivum hodnotící kvalitu vystoupení, substantivum

7 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

8 Tamtéž.

9 BERNAL-MERINO, M. Á.: *Challenges in the translation of video games*. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, 2007, č. 5, s. 6. [online]. Dostupné z: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf>. [cit. 23.04.2024].

10 SCHUBERT, V.: *Video Game Localization Process in the Czech Republic*. Brno, diplomová práce, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky, 2013, s. 55. [online]. Dostupné z: https://is.muni.cz/auth/th/ziq1y/MDP_Schubert.pdf. [cit. 13.04.2024].

vyjadřující synonyma ke slovu vystoupení, název kapely a název místa konání. Na obrazovce se uživatelé mohou zobrazit následující věty: *Incredible performance from the Boyz at the Plaza!*; *Poor show from the Boyz at the Plaza!* nebo *Unique concert from Claxon5 at the Coliseum!*. Výchozí textový řetězec je poměrně bezproblémový pro analytické jazyky. U syntetických jazyků však představuje relativně tvrdý oříšek například z důvodu žádoucí shody adjektiva se substantivem.¹¹

Zajímavým příspěvkem k problematice proměnných je článek E. B. Nawrocké *Game Localization Pitfalls: Translating Variables and Gender* zabývající se mimo jiné překladovými strategiemi jednotlivých lingvistických otázek vyvstávajících kvůli proměnným v polštině. V případě proměnných se upřednostňuje dle autorky gramatika před stylistikou: „[...] and ensure that the resulting text which the player sees will be grammatical, even if not stylistically pleasing.”¹² Také ruský videoherní překladatel A. A. Gašenko dodává v závěru svého příspěvku *Переменные*, že i když věta nebude ze stylistického hlediska ideální, bude však gramaticky správná: „Пусть предложение не будет выглядеть идеально с точки зрения русского языка (например, случай с двоеточием), но при таком раскладе мы не допускаем ошибки с согласованием внутри предложений.”¹³ Tuto skutečnost potvrzuje i F. Ženíšek a vysvětluje potřebu větnou skladbu v lokalizovaných verzích přizpůsobit tak, aby výsledná větná konstrukce po dosažení proměnné nerušila – gramatická shoda s hodnotou proměnné je žádoucí, proto je nutné při překladu zvolit opisné prostředky ať už na úrovni vět (hlavní věta, vedlejší věta), syntagmat (zástupná jména), nebo použít vhodné interpunkční znaménko (dvojtečka, pomlčka, závorky). Jako názorný příklad slouží následující ukázka textového řetězce¹⁴: v této videohře proměnná [X] vyjadřuje název jedné z šesti vůdčích skupin, přičemž v překladových materiálech je pouze jeden řádek. I přes to, že všechny níže uvedené prostředky lze označit jako funkční, nejsou stylisticky ideální. Vhodnou opisnou konstrukci překladatel zvolí na základě kontextu v konkrétní videohře¹⁵:

Předkládaný článek má za cíl seznámit akademickou veřejnost s problematikou proměnných. Dostatečně obsáhlý materiál pro důkladný výzkum je poměrně obtížně dostupný, protože tvůrci videoher si své texty chrání a jejich překladatelé jsou

11 BERNAL-MERINO, M. Á.: *Challenges in the translation of video games*. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, 2007, č. 5, s. 6. [online]. Dostupné z: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf>. [cit. 23.04.2024].

12 NAWROCKA, E. B.: *Game localisation pitfalls: Translating variables and gender*. Beyond Philology, 2019, č. 16/4, s. 133. [online]. Dostupné z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/beyond/article/view/4063/3390>. [cit. 01.05.2024].

13 GAŠENKO, A. A.: *Peremennyje*. Gamelocalization, 2024. [online]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennie>. [cit. 02.04.2024].

14 Textový řetězec byl autorkou článku upraven tak, aby nepoukazoval na konkrétní hru.

15 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

anglický originál	Your team spotted a [X] house.
český překlad, verze 1, věta hlavní	Tvůj tým spatřil dům, jsou to [X].
český překlad, verze 2, věta vedlejší	Tvůj tým spatřil dům, kterému velí [X].
český překlad, verze 3, zástupné jméno	Tvůj tým spatřil dům skupiny [X].
český překlad, verze 4, interpunkční znaménko	Tvůj tým spatřil dům ([X]).

samozřejmě vázání dohodou o mlčenlivosti (NDA¹⁶). Pro účely článku nám byly překladatelem videoher poskytnuty ukázky, přičemž pouze některé má autorka dovoleno zveřejnit, dále byl shromážděn publikovaný materiál z diplomových prací, odborných článků, ale i z různých osobních překladatelských blogů, na základě kterého se daly vyvodit alespoň částečné závěry o problematice proměnných. Pravděpodobně proměnné se podařilo také vypořádat přímo v průběhu průchodu hrou. Pro rozříštění materiálu a jeho různou povahu u některých příkladů není z důvodu obtížné dohledatelnosti zapsáno české a ruské překladové řešení dané syntaktické konstrukce, nýbrž je uvedeno pouze překladové řešení pro jeden z jazyků. Sesbíraný materiál byl kategorizován¹⁷ z hlediska hodnot, kterých proměnná nabývá: podstatné jméno (zde byla vydělena subkategorie vlastní jméno), číslovka, kombinace podstatného jména a číslovky (přičemž tato kategorie byla rozdělena na dosazení číslovky, grafického prvku a substantiva a na dosazení slovesa, číslovky a substantiva), sloveso a grafický prvek. Proměnné jsou v uvedených ukázkách vyznačeny tučně. Rovněž se podařilo získat textové řetězce obsahující proměnné, jejichž překlad byl vyhotoven umělou inteligencí GPT-4.

Při překladu anglických syntaktických konstrukcí obsahující **substantivní** a **adjektivní proměnné** do češtiny a ruštiny se problémovými gramatickými kategoriemi jeví pád, číslo a rod. Substantivní a adjektivní české proměnné téměř vždy nabývají hodnotu ve tvaru nominativu¹⁸ a obvykle je nelze skloňovat. Videoherní tvůrci to neumožňují z časových a finančních důvodů a rovněž by to popíralo výše zmíněný cíl proměnných. Do kódu hry by vývojáři museli implementovat kompletní databázi obsahující deklinační koncovky všech užitých substantiv a adjektiv v dané hře.¹⁹

16 Non-disclosure agreement.

17 V praxi se proměnné nekategorizují z toho důvodu, že překladatelé v některých případech neznají, jakého druhu hodnoty bude nabývat. srov. ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

18 Také A. A. Gašenko, ruský lokalizátor videoher, upozorňuje, že i v případě ruštiny proměnné nabývají hodnotu v nominativu: „[...] чаще всего для русского языка переменные подставляются в именительном падеже.“ srov. GAŠENKO, A. A.: *Peremennyye. Gamelocalization*, 2024. [online]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennyye>. [cit. 02.04.2024].

19 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

Výjimečný případ popisuje F. Ženišek, kdy u překladu jedné nejmenované videohry překladový soubor obsahoval výčet desítek zbraní, ke kterým se přiřazovaly přívlastky specifikující jejich kvalitu. Výsledné syntagma se však skládalo ze dvou proměnných – adjektivní proměnná v podobě přívlastku vyjadřujícího kvalitu (*rozbitý, špičkový, kvalitní, legendární*) a substantivní proměnná nabývající hodnotu druhu zbraně (*meč, sekera, kopí*). V tomto případě se problematickými jevila tvrdá adjektiva, při kterých je žádoucí v češtině vyjádřit shodu přívlastku s podmětem. Překladatelé dostali možnost uvést u tvrdých adjektiv všechny podoby a k substantivům uvést rod, podle kterého pak kód hry automaticky přiřazoval vhodné adjektivum k danému substantivu. V ostatních případech musí překladatelé najít jiné vhodné řešení. V případě tvrdých adjektiv lze jako příklad uvést transformaci tvrdého adjektiva na měkké: *vzácný–vzácnější*. Tato varianta dokazuje, že se gramatika upřednostňuje před stylistikou; je vhodnější, aby se hráči na obrazovce zobrazila fráze *vzácnější sekera než vzácný sekera*.²⁰ Obdobnou zkušenost publikovala nejmenovaná ruská překladatelka a redaktorka na svém blogu *Polustanok perevodčika*, kdy se v dané hře nacházely názvy artefaktů a kouzel skládající se ze dvou částí – adjektiva (shodného přívlastku) a substantiva (například *Непобедимый меч, Огненное кольцо*), přičemž oba komponenty byly vyjádřeny proměnnou a první a druhá část se ve výsledném textu vybírala téměř náhodně. V ruské lokalizované verzi bylo potřeba daná adjektiva vyjádřit abreviaturou: *Огненн. меч, Огненн. кольцо*.²¹

Ruský videoherní překladatel A. A. Gašenko uvádí další příklad: *Hi, {1}! You're the bravest {2} I met!*, kdy proměnná {1} vyjadřuje přezdívku hráče a proměnná {2} vyjadřuje hráčem zvolenou rasu (troll, víla apod.). Ruský překlad přesně kopírující anglickou strukturu věty *Привет, {1}! Ты самый храбрый {2}, которого я встречал!* je sice ekvivalentní, ale funkční pouze pro mužský rod. Autor příspěvku zdůrazňuje potřebu danou syntaktickou konstrukci upravit, v tomto případě upustit od překladu přídavného jména: *Привет, {1}! Едва ли есть на свете {2} отважнее тебя!*. I když se dané řešení strukturně od předlohy liší, ve výsledném textu zobrazeném na hráčově obrazovce se nevyskytnou gramatické chyby, které by proměnné mohly zapříčinit.²²

Dalším typickým příkladem, ve kterém kategorie pádu vyžaduje upravit větnou konstrukci překladového řešení v češtině a ruštině, jsou názvy lokací²³: *Troll doesn't obtain at {o}*, kdy proměnná {o} nabývá hodnotu místa, kde přebývá troll (*Troll doesn't obtain at King's Landing*). Překladový ekvivalent *Тролл не обитает в {o}* nebude vhodný, protože ruská předložka *в* se pojí s lokálem, kdežto proměnná je dosazována

20 Tamtéž.

21 <https://dzen.ru/a/Y2GFUqNw92OZhoDg>. [online]. [cit. 01.05.2024].

22 GAŠENKO, A. A.: *Peremennyje*. Gamelocalization, 2024. [online]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennie>. [cit. 02.04.2024].

23 Videoherní diskurz – místo, kde se něco nebo někdo nachází.

v nominativu. Vznikaly by tak věty s chybnou pádovou vazbou: *Тролл не обитает в Королевская гавань*. V takových případech je vhodné rozšířit větu o zástupné jméno (родовое слово), většinou slovo nadřazené, kupříkladu *локация (Тролл не обитает в локации Королевская гавань)*.²⁴ Tuto strategii zmiňuje i E. B. Nawrocka v souvislosti s polštinou, dalším flexivním jazykem.²⁵

Jak již bylo zmíněno výše, některé videohry umožňují hráči zvolit si jméno, ať už své herní postavy, nebo týkající se jeho osoby. V námi demonstrovaných jazycích, v češtině a ruštině, bude s největší pravděpodobností rodu mužského, nebo ženského. V takovýchto případech dochází například k rozšíření věty pomocí zástupného jména *hráč/узрок*, aby nastala shoda přísudku s podmínkem; viz příklad /1/: *Игрок XY подарил /Хрác XY ti daroval*. Výsledná zobrazená věta po nabytí hodnoty proměnné bude funkční jak pro mužský, tak pro ženský rod:

/1/ anglický originál	[name] sent you energy!
ruský překlad	Игрок [name] подарил Вам одну жизнь!
český překlad, verze 1	Hráč [name] ti daroval život!

Tento textový řetězec lze však řešit i překladovým ekvivalentem: *[name] ti posílá energii!*²⁶

Shoda přísudku s podmínkem se může řešit také uvedením ženské koncovky *-a* do závorky viz *český překlad, verze 1*. Takovéto řešení však může působit rušivě:

/2/ anglický originál	<USERNAME> has killed <USERNAME2> with <WEAPONNAME>
český překlad, verze 1	<USERNAME> zabil(a) hráče <USERNAME2>; použitá zbraň: <WEAPONNAME>
český překlad, verze 2	<USERNAME> si připisuje zářez: <USERNAME2>. Zbraň: <WEAPONNAME>

V demonstrované ukázce /2/ českého překladu *verze 1* a *verze 2* lze rovněž pozorovat dva přidané prvky, jazykový (zástupné jméno *hráč*) a typografický (dvojtečka) napomáhající k tomu, aby výsledná věta byla gramaticky správná, neboť, jak již bylo uvedeno, substantivní a adjektivní proměnné jsou dosazovány ve tvaru nominativu.

Nejvhodnější strategií je však takto podobné konstrukce obsahující odkaz na mužský nebo ženský rod řešit pokud možno genderově neutrální variantou. Ve výše uvedené

24 GAŠENKO, A. A.: *Peremennyje*. Gamelocalization, 2024. [online]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennie>. [cit. 02.04.2024].

25 NAWROCKA, E. B.: *Game localisation pitfalls: Translating variables and gender*. Beyond Philology, 2019, č. 16/4, s. 135. [online]. Dostupné z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/beyond/article/view/4063/3390>. [cit. 01.05.2024].

26 SCHUBERT, V.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

ukázce /2/ *český překlad*, verze 2 překladatel zvolil nejen jiné dějové sloveso, ale i přítomný čas (připisuje) i přes to, že v anglickém originálu je užit čas minulý (*killed*). Pomocí přítomného času ve tvaru 2. osoby se předešlo problematice gramatické koncovky u tvaru přičestí minulého.

Dalším možným řešením může být například transformace slovesa na podstatné jméno a užití předložky (*revive – oživit – oživení od*):

/3/ anglický originál	<i>You are dying, wait for %s to revive you or use a Defibrillator.</i>
český překlad	<i>Umíráš, počkej na oživení od %s nebo použij defibrilátor.</i>

Jestliže proměnná vyjadřuje **číslo**, je třeba si uvědomit, že jeho přesná hodnota často bývá určována až v průběhu hry na základě hráčova postupu.²⁷ U většiny slovanských jazyků se s v souvislosti s číslovkami pojí počítaný předmět stojící za konkrétní číslovkou, který má v ruštině a češtině tři gramatické tvary.

Anglické věty typu *Win [x] matches* nebo *Sell %s swords* by se neměly do ruštiny doslovně překládat kopírováním větné struktury anglického originálu, tedy *Выиграть [x] матчей* a *Продать %s мечей*. Za konkrétní proměnné *[x]* a *%s* se dosazuje libovolné číslo. V ruštině a češtině může být počítaný předmět vyjádřen třemi gramatickými formami v závislosti na číslovkách 1, 2–4 a 5 či více oproti angličtině, která mimo výjimek pro vyjádření množného čísla používá koncovku *-s*. Z tohoto důvodu by měl videoherní překladatel vymyslet vhodnou nejen ekvivalentní, ale především funkční větnou konstrukci, do níž lze dosadit potencionálně všechna čísla, přičemž bude stále gramaticky správná. V. Schubert, český videoherní překladatel, zmiňuje, že některé enginey²⁸ umožňují tzv. *plural stringy*. To znamená, že překladatel vyplní potřebné gramatické formy pro číslovky 1, 2–4 a 5 a hra poté v závislosti na dosazované hodnotě zobrazí vhodný správně gramatický tvar: „*How it could work (Unreal Engine and other engines have it like this, a simplified example, where one=1, few 2–4, many 5+, other=anything else, may be redundant)*“:

Deliver {FormattedCount} {Count}|plural(one=supply,few=supplies,many=supplies,other=supplies)

The Czech translation then would look like this:

Doruč {FormattedCount} {Count}|plural(one=zásobu,few=zásoby,many=zásob,other=zásob)

27 NAWROCKA, E. B.: *Game localisation pitfalls: Translating variables and gender*. Beyond Philology, 2019, č. 16/4, s. 133. [online]. Dostupné z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/beyond/article/view/4063/3390>. [cit. 01.05.2024].

28 Výraz pro systém, ve kterém ta hra byla vytvořena a ve kterém běží. srov. SCHUBERT, V.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

*The engine then renders a grammatically correct translation based on the number present: Doruč 1 zásoby; Doruč 2 zásoby; Doruč 4 zásoby; Doruč 5 zásob; Doruč 100 000 zásob.*²⁹

Výše zmíněná ruská videoherní překladatelka ve svém příspěvku *Трудности перевода в играх: числительные и переменные* na svém blogu *Полустанок переводчика* jako jedno z možných řešení uvádí dokonce zkrácení slova, kterým se odstraní „nehodná“ koncovka (*матчей–матч*).³⁰:

/4/ *anglický originál*
ruský překlad, verze 1
ruský překlad, verze 2

Win [x] matches
Выиграть матчей: [x]
Выиграть [x] матч.

Jedním z možných řešení je rovněž použití dvojtečky a přesunutí proměnné na konec věty³¹ (*Выиграть матчей: [x]*; *Продать мечи: %s*). A. A. Gašenko také uvádí možnost vložení zkratky množstevního výrazu, například *шт.* (*штука*), *ед.* (*единица*), pomocí něhož substantivum *мечей* bude plnit funkci neshodného přívlastku a zvolená abreviatura bude funkční pro libovolnou číselnou hodnotu³²:

/5/ *anglický originál*
ruský překlad, verze 1
ruský překlad, verze 2

Sell %s swords
Продать мечи: %s
Продать %s шт. мечей

Ukázka /6/ je dalším příkladem užití dvojtečky a přesunutí proměnné na konec věty. V ruském překladu bylo zvoleno zástupné jméno *стебель* v genitivu plurálu – *стеблей*. Ruské substantivum *бамбук* se tímto přesunulo do pozice neshodného přívlastku. Podobně byl v českém překladu zvolen opisný způsob pomocí interpunkčního znaménka a přesunutí proměnné:

/6/ *anglický originál*
ruský překlad
český překlad

You cut through (x) bamboo
Срезано стеблей бамбука: (x).
Přesekl jsi bambus: (x)

29 SCHUBERT, V.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

30 <https://dzen.ru/a/Y2GFUqNw92OZhoDg>. [online]. [cit. 01.05.2024].

31 Tuto strategii zmiňuje i E. B. Nawrocka v souvislosti s překlady do polštiny: *%d day(s) left – Pozostalo dni: %d* a doplňuje možné užití pomlčky: *Pozostalo dni – %d*. srov. NAWROCKA, E. B.: *Game localisation pitfalls: Translating variables and gender*. *Beyond Philology*, 2019, č. 16/4, s. 133–134. [online]. Dostupné z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/beyond/article/view/4063/3390>. [cit. 01.05.2024].

32 GAŠENKO, A. A.: *Peremennyje*. *Gamelocalization*, 2024. [online]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennie>. [cit. 02.04.2024].

V ukázce /7/ se za proměnné {0} a {1} dosazují celá čísla. V ruském překladu došlo k rozšíření věty o neurčitou číslovku *несколько*, která je vložena před obě počítaná substantiva a konkrétní hodnoty, přičemž proměnné byly vloženy do závorek. Tímto způsobem se předešlo případným chybným pádovým koncovkám:

/7/ <i>anglický originál</i>	A terrifying sound from a raging sky. Every {0} seconds, {1} buildings are destroyed by lightning.
<i>ruský překlad</i>	Устрашающий звук бушующего небосвода. Каждые несколько секунд ({0}) несколько построек ({1}) будут уничтожаться молнией.
<i>český překlad</i>	Děsivý zvuk z běsnícího nebe. Každých {0} sek. blesk zničí několik budov: {1}.

Český překlad slovního spojení *Každých {0} sek.* nebude funkční pro dosazovanou hodnotu 2, 3, 4. Gramatické tvary pro tyto hodnoty se řeší jednotlivě v závislosti na možnostech dané hry a překladatel má v tomto ohledu několik možností. Může se obrátit na vývojáře, který potvrdí, že daná proměnná těchto hodnot nebude nabývat (ve výše uvedené ukázce se jedná právě vždy minimálně o desítky sekund). V ojedinělých případech tvůrci hry vyjdou vstříc a dodatečně vytvoří speciální *string* pro problematické hodnoty. V neposlední řadě může překladatel zvolit opisnou větnou konstrukci. Jestliže se situace nebude dát vyřešit ani jednou z těchto možností, musí se překladatel smířit s tím, že věta po nabytí proměnné v hodnotě 2, 3, 4 nebude gramaticky ani stylisticky korektní.³³ Druhá proměnná byla v českém překladu přesunuta na konec věty. Této proměnné předchází jednak užití neurčité číslovky *několik*, jednak dvojtečky.

V uvedené ukázce /8/ se za proměnné dosazují čísla s desetinnými hodnotami. V tomto textovém řetězci jsou použity tzv. *tagy*, kódové označení, pro formátování textu. Všechno to, co se nachází mezi symboly špičatých závorek < a </>, bude mít ve výsledném textu na obrazovce odlišnou barvu písma. V ukázce obě proměnné, {float_1} a {float_0}, nabývají číselnou hodnotu (konkrétně čísla s desetinnými hodnotami). V ruském překladu byl v případě první proměnné typografický znak v podobě matematického znaménka + transformován do slovesné vazby *увеличивает* na a také byla věta rozšířena o zástupné slovo *показатель*. V českém překladu bylo matematické znaménko zachováno a pod vlivem správné gramatiky byla přidána předložková vazba *k brnění*. Druhá proměnná se jak v ruském, tak v českém překladu nejevila problematická.

V ukázce /9/ se vyskytují tři proměnné nabývající číselnou hodnotu z obou stran odděleny symboly křížků ve složených závorkách, které označují formátování textu,

33 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

/8/ <i>anglický originál</i>	<Rich color="TooltipText.cyberwareDescriptionHighlightColor" style="Semi-Bold">+{float_1}% Armor</> from this cyberware when available RAM is below {float_o}.
<i>ruský překlad</i>	Увеличивает показатель брони на <Rich color="TooltipText.cyberwareDescriptionHighlightColor" style="Semi-Bold">+{float_1}%</>, когда объём памяти кибердеки опускается ниже {float_o}.
<i>český překlad</i>	<Rich color="TooltipText.cyberwareDescriptionHighlightColor" style="Semi-Bold">+{float_1} % k brnění</> z tohoto softwaru, když máš k dispozici méně než {float_o} RAM.

konkrétně jinou barvu fontu. Tvůrci hry také zohlednili potřeby obou jazyků ve vyjadřování singuláru a plurálu. Daná hra byla totiž vytvořena českými vývojáři, kteří jsou si více vědomi morfologických potřeb nejen flexivních jazyků.³⁴ Jak v českém, tak v anglickém textovém řetězci se nachází řádek zohledňující gramatický tvar jednak pro hodnotu 1 (*hour; hodinu*), jednak pro hodnoty vyšší (*hours; hod*)³⁵. Zvolením české abreviatury *hod* pro hodnoty vyšší než 1 se předešlo chybným koncovkám pro jednotky 2, 3, 4 (tedy *za 3 hodiny – za 3 hod; za 7 hodin – za 7 hod*). Dále je český textový řetězec rozšířen o neurčitou číslovku *několik*, k ní vztahující se proměnná je přesunuta na konec věty, umístěna do závorky a před ní je vloženo specifikující příslovce *konkrétně*:

/9/ <i>anglický originál</i>	Increases the inner temperature by {#}{amountLevel} levels{##} when ON. Consumes {#}{amountFuel} Fuel{##} (item) per {NumberHours} {NumberHours} plural(one=hour, other=hours).
<i>český překlad</i>	Po zapnutí zvýší vnitřní teplotu o několik úrovní (konkrétně {#}{amountLevel}{##}). Spotřebuje {#}{amount Fuel} paliva{##} (předmět) za {NumberHours} {NumberHours} plural(one=hodinu, other=hod).

V souvislosti se **slovesy** vyvstává oproti angličtině v češtině a ruštině problematika rodových zakončení v minulém čase. Jak již bylo zmíněno výše, u některých her je možné si zvolit pohlaví herní postavy. V současné době již existují technická řešení, často ve formě kódových znaků, proměnných nebo samostatného sloupce v souboru,

34 Tamtéž.

35 Videohra si poté sama v procesu hraní zvolí potřebný tvar.

umožňující reflektovat lingvistické potřeby, jež tak uspokojí volbu hráče.³⁶ Jestliže tvůrci hry vytvořili samostatný sloupec v překladovém materiálu, mužská větev překladu, která se vyhotovuje jako první, se zkopíruje do ženské verze, načez se v ní provedou potřebné změny. Pokud je odlišný rod vyřešen v kódu hry pomocí proměnných, do věty se vloží oba tvary daného slova (v mužském a ženském rodě) s příslušným znakem a hra je poté schopna sama zvolit potřebný tvar: *You have entered the building.* – {*m:Vešel/f:Vešla*} *jsi do budovy.* Jestliže daná hra nepodporuje výše zmíněné technické možnosti, je žádoucí, aby věta byla přeložena genderově neutrálně: *Vcházíš do budovy;* *Dveře do budovy se otevřely.*³⁷

Proměnná v ukázce /10/ nabývá hodnotu **grafického prvku**. Na základě hráčovy volby, zda se v dané hře bude pohybovat pomocí klávesnice a myši, nebo pomocí herního ovladače, se za proměnnou³⁸ [x] dosadí příslušné klávesy, nebo ikonka levé páčky a za proměnnou [y] ikonka myši, nebo ikonka pravé páčky. Překlad textových řetězců obsahující proměnné nemusí být nutně vždy obtížný:

/10/ <i>anglický originál</i>	Move with [x] and look around with [y]
<i>ruský překlad</i>	Чтобы двигаться, используйте [x], а чтобы осматриваться — [y].
<i>český překlad</i>	Pohybuješ se pomocí [x] a rozhlížíš se pomocí [y].

V jednom textovém řetězci se může vyskytovat i více proměnných nabývajících různých hodnot, například v ukázce /11/ je za proměnnou [x] dosazováno substantivum a za proměnnou [y] číslovka:

/11/ <i>anglický originál</i>	Sell your [x] for [y] ammo?
<i>ruský překlad</i>	Продать [x] за [y] патр.?
<i>český překlad</i>	Chceš prodat zbraň [x] za [y] ks nábojů?

V ukázce /12/ proměnné [z] a [x] nabývají hodnotu substantiva a proměnná [y] vyjadřuje číselnou hodnotu:

/12/ <i>anglický originál</i>	Install [z] on your [x] for [y] ammo?
<i>ruský překlad</i>	Установить [z] на [x] за [y] патр.?
<i>český překlad</i>	Namontovat vylepšení [z] na zbraň [x] za [y] ks nábojů?

36 ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

37 MONDSCHNEIN, P.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2022–2023.

38 Protože ukázka byla pouze vypořazována, neznáme příslušný herní kód pro daný textový řetězec a forma proměnné je tedy autorkou článku vymyšlená.

V českém překladu byla použita jak v ukázce /11/, tak v ukázce /12/ zástupná jména (*zbraň, vylepšení*) před substantivní proměnnou a za proměnnou **[y]** vyjadřující počet zkratka *ks*, díky čemuž nebyla potřeba vytvořit abreviaturu od slova *náboje* pro zachování gramatické shody. V ruském překladu byla gramatická shoda počítaného předmětu vyřešena použitím abreviatury *namp.* (od slova *nampon*). V ruském i českém překladu bylo vypuštěno anglické zájmeno *your*, které se jak do češtiny, tak do ruštiny může překládat *tvůj, váš, msoů, bau*. Tento textový řetězec je adresován hráči, vypuštěním anglického zájmena se tak předešlo problematice tykání či vykání.

Proměnná může současně vyjadřovat množství, ikonku a název předmětu, tedy **číslovku, grafický prvek a substantivum**, přičemž textový řetězec nemusí obsahovat tři zástupné znaky, ale pouze dva, nebo dokonce jeden. V námi zkoumaném materiálu se objevily dva případy tohoto typu a v obou byla proměnná přesunuta na konec věty a oddělena dvojtečkou, tedy: [...], *získáš: {o}; [...] získají: {1}{2}*. V uvedené ukázce /13/ proměnné nabývají hodnot **slovesa** (provedená akce), **číslovky** (počet) a **substantiva** (název odměny). Za proměnnou **{o}** byla dosazována slovesa *find, rescue, defeat* a *collect* nacházející se v jiných lokalizačních materiálech než uváděný textový řetězec. Slovesa bylo do češtiny v tomto případě zapotřebí přeložit ve tvaru imperativu 2. osoby čísla jednotného, nikoli infinitivu, tedy *najdi, osvobod', zlikviduj a seber*.³⁹ Název odměny, substantivum, bylo odděleno dvojtečkou, protože se dosazovalo pravděpodobně ve tvaru nominativu.

/13/ *anglický originál*
český překlad

{o} {1} more to get to **{2}**.
{o} ještě **{1}** a získáš: **{2}**.

V současnosti lze pozorovat využití **umělé inteligence (AI)** také pro vyhotovení překladu videoherních textů. Zde je nutné podotknout, že zatímco lidský překladatel by měl neustále číst mezi řádky, stroj překládá řádek po řádku slovo za slovem.⁴⁰ V souvislosti s proměnnými se nepodařilo získat dostatečné množství materiálu na analýzu. V příkladech /14/ a /15/, které pocházejí z téže počítačové hry, v případě druhé proměnné **{TIME}** se ve výchozím anglickém textu vyskytuje zkratka pro časový údaj *sec*, která je v ruském překladu vyhotoveném AI přeložena rovněž abreviaturou *сек*. Oproti tomu v českém překladu vyhotoveném pomocí umělé inteligence došlo k nekonzistentnosti výrazu, kdy v příkladě /14/ se vyskytuje abreviatura *sek*, kdežto v příkladě /15/ abreviatura *s*:

39 MONDSCHHEIN, P.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2022–2023.

40 HRUŠOVSKÝ, J.: *Umělá inteligence ničí překlady videoher od nadšenců. Je rychlá, má však jednu zásadní chybu*. CNN Prima News, 2024. [online]. Dostupné z: <https://cnn.iprima.cz/ai-preklady-vojtech-schubert-433113>. [cit. 02.05.2024].

/14/ <i>anglický originál</i>	{BUFF_NAME} for a {TIME}sec <img=icons:icon_clock/>
<i>ruský AI překlad</i>	{BUFF_NAME} на {TIME}сек <img=icons:icon_clock/>
<i>český AI překlad</i>	{BUFF_NAME} na {TIME}sek <img=icons:icon_clock/>
/15/ <i>anglický originál</i>	{BUFF_NAME} {TIME} sec <img=icons:icon_clock/>
<i>ruský AI překlad</i>	{BUFF_NAME} {TIME} сек <img=icons:icon_clock/>
<i>český AI překlad</i>	{BUFF_NAME} {TIME} s <img=icons:icon_clock/>

Ukázka /16/ umožňuje srovnání lidského překladatele s AI. Za proměnnou {MULT} se dosazuje číslo. Lidský překladatel přesunul proměnnou na konec věty a rozšířil ji o konkrétní slovo *počm*. Ve srovnání s tím umělá inteligence pouze přeložila vyskytující se slova.

/16/ <i>anglický originál</i>	<color=#a3b8d2>Cold</color>(x{MULT} speed)
<i>ruský oficiální překlad</i>	<color=#a3b8d2>Холодно</color>(скорость роста x{MULT})
<i>ruský AI překlad</i>	<color=#a3b8d2>Холод</color>(x{MULT} скорость)

V. Schubert upozorňuje, že pro umělou inteligenci jsou proměnné problematické, protože v mnoha případech vyvstává potřeba je přesunout na vhodné místo ve větě kvůli slovosledným a gramatickým potřebám v daném cílovém jazyce.⁴¹ Stroj rovněž nerozezná, co budou vyjadřovat a jakých hodnot mohou nabývat. Toto zvládne pouze zkušený lidský videoherní překladatel často však na základě dotazů na tvůrce hry. Rovněž dodává, že umělá inteligence není učena na takovýchto typech textů, nemá proto precedens, jak s nimi zacházet.⁴²

Příklad /17/ demonstruje, že umělá inteligence při překladu textových řetězců obsahující proměnné dokáže v přeložené konstrukci změnit jejich místo ve větě, nicméně v dostupném materiálu se takováto řešení se změněným slovosledem oproti výchozímu textu vyskytovala ojediněle a v případech proměnných se ve velké většině případů jednalo o doslovné překlady kopírující výchozí strukturu věty.

/17/ <i>anglický originál</i>	Permanently delete {FUNCTION_NAME}?
<i>ruský AI překlad</i>	Удалить {FUNCTION_NAME} навсегда?
<i>český AI překlad</i>	Trvale odstranit {FUNCTION_NAME}?

41 SCHUBERT, V.: Umělá inteligence v lokalizaci. *LEVEL*, 2023, č. 331, s. 40.

42 SCHUBERT, V.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher*, 2024.

Proměnné představují jednu z mnoha výzev, s nimiž se musí překladatelé videoher potýkat. Na překlad textových řetězců obsahující tyto dynamicky vkládající se části textu však lokalizátoři mají již ověřené postupy napomáhající zejména ve flexivních jazycích výrazně zredukovat potencionální počet gramatických chyb vlivem zástupných znaků, které proměnné představují. Je více než pravděpodobné, že mnohdy takovéto větné konstrukce mohou být v rozporu s teorií překladu, nicméně je důležité si uvědomit, že videohry jsou svou podstatou interaktivní software, přičemž již tato skutečnost ovlivňuje nejen samotné práce na překladu.

Výchozím jazykem kybertextů v mnoha případech bývá angličtina a při překladu textových řetězců s proměnnými nejen do češtiny a ruštiny se nejvíce problematickou jeví právě odlišná morfologie, kdy proměnné mohou nabývat ve výsledném textu hodnot substantiva, adjektiva, číslovky nebo verba. I přes to, že na první pohled se proměnná v anglické větě jeví jako jednoduchá, pro potřeby cílového jazyka může vzhledem k jeho specifickým pravopisným, morfologickým a syntaktickým odlišnostem ztížit překlad a překladatel se musí rozhodnout pro změnu ať už v plánu morfologickém (například transformace, vytvoření zkratky), či syntaktickém (kupříkladu opisný způsob ve formě přidání věty hlavní nebo vedlejší). I když výsledná konstrukce nemusí být stylisticky vhodná, použití daného pomocného prostředku je funkční, a tím je zachována gramatická korektnost, která je při práci s proměnnými potřebná, žádoucí a je nadřazená stylistické stránce věty.

Problematika proměnných v kybertextech, zvláště ve videoherních textech, je výzvou nejen pro oblast lingvistiky, ale také pro oblast translologie.

Bibliografie:

- BERNAL-MERINO, M. Á.: *Challenges in the translation of video games*. Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, 2007, č. 5, s. 1–7. ISSN 1578-7559. [online]. Dostupné z: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf>. [cit. 23.04.2024].
- BERNAL-MERINO, M. Á.: *Creativity and playability in the localisation of video games*. The Journal of Internationalisation and Localisation, 2018, č. 5:1, s. 101–137. ISSN 2032-6912. [online]. Dostupné z: https://pure.roehampton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/857513/Bernal_Merino_2018_JIAL_5_1_Creativity_and_playability_in_the_localisation_of_video_games.pdf. [cit. 29.04.2024].
- GAŠENKO, A. A.: *Peremennyje*. Gamelocalization, 2024. [online]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennie>. [cit. 02.04.2024].

- HRUŠOVSKÝ, J.: *Umělá inteligence ničí překlady videoher od nadšenců. Je rychlá, má však jednu zásadní chybu.* CNN Prima News, 2024. [online]. Dostupné z: <https://cnn.iprima.cz/ai-preklady-vojtech-schubert-433113>. [cit. 02.05.2024].
- KLISCHEWSKI, R.: *The price of infinite choice.* MultiLingual, 2016. [online]. Dostupné z: <https://multilingual.com/articles/the-price-of-infinite-choice/>. [cit. 02.04.2024].
- MONDSCHHEIN, P.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher, 2022–2023.*
- NAWROCKA, E. B.: *Game localisation pitfalls: Translating variables and gender.* Beyond Philology, 2019, č. 16/4, s. 129–155. ISSN 1732-1220. [online]. Dostupné z: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/beyond/article/view/4063/3390>. [cit. 01.05.2024].
- SCHUBERT, V.: *Video Game Localization Process in the Czech Republic.* Brno, diplomová práce, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky, 2013. [online]. Dostupné z: https://is.muni.cz/auth/th/ziq1y/MDP_Schubert.pdf. [cit. 13.04.2024].
- SCHUBERT, V.: *Umělá inteligence v lokalizaci.* LEVEL, 2023, č. 331, s. 36–41. ISSN 1211-068X.
- SCHUBERT, V.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher, 2024.*
- ŽENÍŠEK, F.: *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher, 2024.* <https://dzen.ru/a/Y2GFUqNw92OZhoDg>. [online]. [cit. 01.05.2024].

Ukázky videoherních textových řetězců⁴³

- /1/ SOSNINA, Jekaterina Petrovna, 2015. Zadača lokalizacii tekstov kak zadača prikladnogo perevodovedenija. In: Jazyk. Kul'tura, rečevoje obščeniye: materialy meždunarodnoj naučnoj konferencii [online]. Moskva: MPGU, s. 276–281 [cit. 5.12.2022]. Dostupné z: http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf.
- /2/ MONDSCHHEIN, Pavel, 2022–2023. *Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher.*
- /3/ SCHUBERT, Vojtěch, 2013. *Video Game Localization Process in the Czech Republic* [online]. Brno. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta filozofická. Katedra anglistiky a amerikanistiky. [cit. 13.4.2023]. Dostupné z: https://is.muni.cz/auth/th/ziq1y/MDP_Schubert.pdf.

43 Jestliže autorka článku vyzorovala proměnnou v průběhu jejího průchodu nebo dostala svolení od vývojáře citovat konkrétní textový řetězec, citace je napsána ve formátu *Název hry, rok vydání. [počítačová hra]. Vývojář: X. Vydavatel: X.* V ostatních případech je zdroj řádně odcitován.

- /4/ Trudnosti perevoda v igrach: čislitelnyje i peremennyje, 2022. *Dzen* [online]. [cit. 18.3.2024]. Dostupné z: <https://dzen.ru/a/Y2GFUqNw92OZhoDg>.
- /5/ GAŠENKO, Anton Andrejevič. Peremennyje. *Gamelocalization* [online]. [cit. 25.3.2024]. Dostupné z: <https://gamelocalization.ru/peremennie>.
- /6/ *Ghost of Tsushima*, 2024. [počítačová hra]. Vývojář: Sucker Punch Productions, Nixxes Software. Vydavatel: PlayStation Publishing LLC.
- /7/ *Against the Storm*, 2023. [počítačová hra]. Vývojář: Eremite Games. Vydavatel: Hooded Horse.
- /8/ *Cyberpunk 2077*, 2020. [počítačová hra]. Vývojář: CD PROJEKT RED. Vydavatel: CD PROJEKT RED.
- /9/ *Last Train Home*, 2023. [počítačová hra]. Vývojář: Ashborne Games. Vydavatel: THQ Nordic.
- /10/ *Cyberpunk 2077*, 2020. [počítačová hra]. Vývojář: CD PROJEKT RED. Vydavatel: CD PROJEKT RED.
- /11/ *Metro: Last Light Redux*, 2014. [počítačová hra]. Vývojář: 4A Games. Vydavatel: Deep Silver.
- /12/ *Metro: Last Light Redux*, 2014. [počítačová hra]. Vývojář: 4A Games. Vydavatel: Deep Silver.
- /13/ MONDSCHHEIN, Pavel, 2022–2023. Soukromá konverzace s lokalizačním manažerem a překladatelem videoher.
- /14/ *Craftomation 101: Programming & Craft*, 2024. [počítačová hra]. Vývojář: Luden.io. Vydavatel: Luden.io.
- /15/ *Craftomation 101: Programming & Craft*, 2024. [počítačová hra]. Vývojář: Luden.io. Vydavatel: Luden.io.
- /16/ *Craftomation 101: Programming & Craft*, 2024. [počítačová hra]. Vývojář: Luden.io. Vydavatel: Luden.io.
- /17/ *Craftomation 101: Programming & Craft*, 2024. [počítačová hra]. Vývojář: Luden.io. Vydavatel: Luden.io.

About the author

Tereza Poledníková

Masaryk University, Faculty of Arts, Department of Slavonic Studies, Brno, Czechia

polednikova@mail.muni.cz

<https://orcid.org/0009-0009-8231-8904>



This work can be used in accordance with the Creative Commons BY-SA 4.0 International license terms and conditions (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>). This does not apply to works or elements (such as images or photographs) that are used in the work under a contractual license or exception or limitation to relevant rights.