

Lokalizacija video igara na primjeru „League of Legends“

Tot, Rea

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:214472>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-12**



Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE ZNANOSTI
Ak. god. 2020./2021.

Rea Tot
Lokalizacija video igara na primjeru „League of Legends“
Završni rad

Mentor: dr. sc. Ivan Dunder, doc.

Zagreb, svibanj 2021.

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenom i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije korišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

(potpis)

Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	Lokalizacija	3
3.	Lokalizacija video igara	6
3.1.	Proces lokalizacije video igara.....	7
3.1.1.	Razine lokalizacije	7
3.1.2.	Načini prijevoda	8
3.1.3.	Modeli proizvodnje.....	9
3.1.4.	Modeli otpreme.....	10
3.2.	Problemi u procesu lokalizacije video igara	11
4.	„League of Legends“	14
4.1.	Zašto i na koji način prevesti „League of Legends“?	15
4.2.	Proces prijevoda i lokalizacije	15
4.2.1.	Osnovni elementi	16
4.2.1.1.	Mapa.....	16
4.2.1.2.	Zvijeri	17
4.2.1.3.	Biljke	20
4.2.1.4.	Dućan.....	21
4.2.2.	Heroji.....	23
4.2.2.1.	Ahri, the Nine-tailed Fox/Ahri, devetorepa lisica.....	24
4.2.2.2.	Darius, the Hand of Noxus/Darius, ruka Noxusa	26
4.2.2.3.	Lux, the Lady of Luminosity/Lux, dama svjetlosti.....	28
4.2.2.4.	Master Yi, the Wuju Bladesman/ Master Yi, oštrica Wujua	31
4.2.2.5.	Miss Fortune, the Bounty Hunter/Lovkinja na glave.....	33
5.	Istraživanje	36
5.1.	Metodologija	36
5.2.	Rezultati i njihova analiza.....	37

5.2.1.	Rezultati osnovnih elemenata	38
5.2.2.	Rezultati heroja i njihovih govornih interakcija i sposobnosti	41
5.2.3.	Rezultati zaključnih pitanja	51
5.3.	Detaljnija analiza istraživanja	52
6.	Zaključak.....	54
7.	Literatura.....	56
	Popis slika	61
	Popis grafikona.....	62
	Popis tablica	63
	Sažetak.....	64
	Summary	65

1. Uvod

Video igre su medij koji neprestano raste i dobiva na popularnosti diljem cijelog svijeta te su sada video igre globalni fenomen sposoban pridonošenju toliko prihoda koliko i filmska industrija (Bernal Merino, 2006). Razvojem samih video igara javlja se i potreba za njihovom prilagodbom svim potencijalnim korisnicima gdje god se oni nalazili, tj. javlja se potreba za njihovom lokalizacijom. Ideja lokalizacije video igara počela se razmatrati kao mogućnost tek sredinom 1990-ih (Bernal Merino, 2006) no tada je glavni problem bila ograničena količina prostora za obradu dostupnog za smještaj tekstnih nizova koji su bili duži od izvornika. Tehnologija se početkom 21. stoljeća razvila i omogućila pohranjivanje teksta u ASCII nizove omogućavajući učinkovitiju obradu i više prostora za pohranu teksta, no bolje audio mogućnosti i oslanjanje na glasovnu glumu stvaraju nove izazove gdje se treba omogućiti sinkronizacija ili prevođenje i snimanje novog zvuka (O'Hagan & Mangiron, 2013). Kako se grafika poboljšavala, a video igre su se sve više oslanjale na kinematografiju, više pažnje moralo se također posvetiti i sinkronizaciji usana kao i vizualnim gestama koje bi mogle biti kulturno specifične (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012). Zbog svega navedenoga je lokalizacija video igara postala neophodan dio ciklusa proizvodnje i plasiranja igara na globalno tržište (Rajković, 2018) te se potreba za njom pojavila kako bi se stvorile verzije proizvoda i usluga za ciljana tržišta (Mangiron & O'Hagan, 2006). Lokalizacija općenito predstavlja proces koji tvrtke moraju proći kako bi zadovoljile međunarodna tržišta (Bernal Merino, 2008) te se provodi jer se dovođenje video igara na globalno tržište smatra ključnim za jamčenje uspjeha i dugovječnosti igre (Joly, 2020).

Glavna tema ovoga rada vezana je uz samu lokalizaciju video igara koja će se dalje upotpuniti praktičnim dijelom rada gdje je proveden prijevod in-game korisničkog sučelja video igre „League of Legends“. Za shvaćanje praktičnog dijela bitno je i shvaćanje lokalizacije tako da se u prvom dijelu ovog rada daje kratak osvrt na nju općenito. Polazno iz same lokalizacije, u nastavku se pozornost daje lokalizaciji video igara kao i potencijalnim načinima i problemima koji se mogu javiti. Zatim se dolazi do same video igre „League of Legends“ i praktičnog dijela te provedenog istraživanja. Ovdje će se ući u više detalja o samoj video igri te će se diskutirati zašto uopće i kako provesti lokalizaciju i prevođenje. Slijedi opis samog postupka nad ključnim izabranim pojmovima gdje je cilj bio izrada dostojnog prijevoda s izvornog engleskog na hrvatski jezik. Naposljetku se dolazi do istraživanja čiji je cilj bio utvrditi opću razinu prihvaćenosti predloženih prijevoda te odgovoriti na pitanje ima li zainteresiranih za

hrvatsku lokalizaciju video igre „League of Legends“. Rezultati navedenog istraživanja detaljnije će se proučiti u zadnjem dijelu rada kao i u zaključku gdje će se, uz informacije dobivene iz provedene ankete, predstaviti kratak osvrt na bitne ideje rada.

2. Lokalizacija

Internacionalizacija i lokalizacija dva su osnovna područja koja treba uzeti u obzir prilikom stvaranja međunarodnih verzija video igrā. Internacionalizacija predstavlja stvaranje proizvoda koji se može prilagoditi za izdavanje u drugim zemljama bez potrebe za promjenom dizajna proizvoda, što podrazumijeva da je proizvod ili usluga od početka napravljena na način koji bi zadovoljio potrebe tržišta u velikom broju zemalja (Hayes & Rasue, 2021; Seljan & Katalinić, 2017). Opći cilj internacionalizacije je stvoriti projekt koji se lako može lokalizirati uz minimalnu količinu posla od strane programera – iste značajke igre, funkcionalnost i iskustva igranja prisutni su u svim međunarodnim verzijama igre. To znači da su korisničko sučelje (UI), sadržaj igre i druga područja igre dizajnirani da prilagode međunarodne verzije igre. Na primjer, zaslone korisničkog sučelja dizajnirani su za smještaj tradicionalnog europskog teksta koji se čita slijeva udesno i hebrejskog teksta koji se čita zdesna ulijevo. To također znači da se svi formati datuma, vremena i valuta mogu smjestiti u igru. Međunarodni korisnici trebali bi smatrati da je proizvod napravljen posebno za njih te da imaju isto igračko iskustvo kao i korisnici izvornog jezika. Primjerice, ako će se burzovna igra objaviti u Sjedinjenim Američkim Državama i Europi, igra bi trebala podržavati međunarodne formate valuta i pravilnu pretvorbu valuta. Ako igra ima značajku koja omogućava igraču da prilagodi lik, urednik likova trebao bi sadržavati izbor različitih rasa i nacionalnosti. Ovakvi detalji idu daleko kod igrača i daju tvrtkama poboljšanu reputaciju. Ukratko, internacionalizacija jest način na koji se može osigurati da su proizvod ili usluga razvijeni tako da se lokalizacija može provest relativno lako (TechTarget, 2015) (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012).

Lokalizacija je postupak prevođenja jezičnih sredstava u igri na druge jezike. U usporedbi s internacionalizacijom, lokalizacija je izravna (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012) i provodi se za svaki jezični par (Seljan & Katalinić, 2017). Ako je proizvod pravilno internacionaliziran, video igru neće trebati redizajnirati ili dodati dodatne značajke kako bi se prilagodila prijevodima. To čini stvarni proces lokalizacije prilično bezbolnim. Stvaranje japanske ili ruske verzije mnogo je lakše ako igra već prikazuje naglašene znakove, uklapa međunarodne rasporede tipkovnice i nema kulturno specifične reference za ispravljanje (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012).

Lokalizacija je proces prilagodbe nekog proizvoda ili usluge kako bi bio u skladu s potrebama željenog tržišta, tj. u procesu lokalizacije proizvod ili usluga prilagođava se za različita jezična, kulturna i geografska područja (TechTarget, 2015). Ona se najčešće odnosi na

prilagodbu u prevođenju softvera, aplikacija za pametne telefone, web-sadržaja, web-alata, uputa za korištenje itd. Također se odnosi na prijevod video igara (Lektor, n.d.). Uspješno lokaliziran proizvod ili usluga je ona za koju se čini da je razvijena u području neke lokalne kulture tako da se u obzir moraju uzeti i detalji kao što su korištene vremenske zone, valute, državni praznici, nazivi nekih proizvoda ili usluga, neke zemljopisne reference ili reference na popularnu kulturu. Taj proces prevađanja jezika, koji je veliki dio lokalizacije, može se olakšati automatskim prevođenjem jezika, no vrlo često je dodatna obrada teksta potrebna za prilagođavanje i podešavanje teksta za sintaksu jezika kao i za idiomatski jezik nekog određenog područja te sami prevoditelji video igara preferiraju raditi bez navedenih alata, pošto proces prijevoda shvaćaju više kao kreativnim procesom povezanim s prijevodom literarnih sadržaja više nego softvera (Mangiron, 2018). Iako je ovdje navedeno prevođenje, ne može se reći da su lokalizacija nekog sadržaja i prevođenje isti postupak, ovo je samo djelomično točno. Iako u nekim slučajevima nema velike razlike između prevođenja i lokalizacije, lokalizacija, osim samog prevođenja, obuhvaća i prilagodbu prije navedenih grafičkih elementa. Pored navedenih elemenata također se uvrštava i izbor boja i kulturne reference kako proizvod ne bih ispao uvredljiv i slično. Lokalizacija uključuje dubinsko proučavanje ciljnog tržišta ili kulture kako bi se proizvod ili usluga prilagodio lokalnim potrebama te kako bi se stekao dojam da proizvod potječe iz te sredine (Sinonim, n.d.). Proces lokalizacije može se provesti i izvršiti za regije ili zemlje u kojima ljudi govore različite jezike ili gdje se govori istim jezikom; npr. različiti njemački dijalekti, s različitim idiomima, prisutni su u Njemačkoj, Austriji, Švicarskoj i Belgiji (Timofejeva, 2020). Svim ovim promjenama cilj je prepoznavanje lokalne kulture te se tako izbjegavaju i poštuju kulturne osjetljivosti, sukob s lokalnom kulturom, običajima i navikama kako bi proizvod ili usluga uspjela ući na lokalno tržište (Timofejeva, 2020), dok se prevođenje odnosi na sam prijevod teksta na ciljani jezik kako bi informaciju napisanu na jednom jeziku mogli razumjeti govornici drugog jezika (Rajković, 2018).

No zašto je lokalizacija bitna? Istraživanja su pokazala da će preko 70% ljudi prije kupiti proizvod ili uslugu ako su informacije o njemu prikazane na njihovom jeziku (Ludwigsen, 2018). Mnogima je navedeno čak i važnije nego npr. povoljna cijena. Lokalizacijom tvrtke pokazuju da misle na svoje korisnike i kupce te da su spremne prilagoditi se njihovom jeziku i kulturi (Prevoditelj-teksta, n.d.). Postoji i cijena neprovođenja lokalizacije; nepovjerenje kupaca koje u konačnici doprinosi negativnim posljedicama na prihode te na mišljenja javnosti. Stoga je i s poslovnog pogleda bitno uložiti u lokalizaciju jer su pozitivne strane

veće od same novčane investicije: veći prihodi, bolje javno prihvaćanje te pozitivan utjecaj na buduće pothvate tvrtke (Bernal Merino, 2008). Navedeno globalno tržište i velika ulaganja natjerali su programere i izdavače da prevode svoje video igre na mnoge druge jezike. To je dovelo do novog područja specijalizacije u prijevodu – „lokalizacije video igara“ (Bernal Merino, 2006; Seljan & Katalinić, 2017).

3. Lokalizacija video igara

Lokalizacija video igara odnosi se na pripremu softvera i hardvera video igre za prodaju u novoj regiji ili zemlji (Bernal Merino, 2006). Na prvi pogled lokalizacija i prijevod video igara se možda ne razlikuju bitno od ostalih vrsta prijevoda. Imaju zajedničke stvari s lokalizacijom softvera (Esselink, 2000) kao i audiovizualnom lokalizacija (kada se gleda usmena kvaliteta dijaloga video igre koja se treba pridržavati izvorne razine kvalitete prilikom sinkronizacije i prilikom uvođenja titlova) (Díaz Montón, 2007). Lokalizacija video igara također je slična i prijevodu dječjih knjiga, pogotovo kada se gleda maštovita priroda prijevoda koju zahtijevaju dječje knjige pošto se ista inovativnost traži od prevoditelja koji rade na lokalizaciji video igara (Bernal Merino, 2008).

Ali, kada se govori o video igrama, kombinacija teksta unutar istog proizvoda jedna je od karakteristika koja prijevod video igara razlikuje od prijevoda ostalih proizvoda. Specifični tekstovi dijele se na različite elemente: tekst unutar same video igre, umjetnički elementi, sinkronizacija glasa i glas općenito (zbog teksta koji se koristi u sinkronizaciji) i titlovi (tekst koji se koristi za opciju titlova). Iako je prijevod samog teksta korištenog u video igri veliki dio lokalizacije, sam postupak lokalizacije uključuje bilo koje promjene napravljene u video igri. Ovdje se uključuje mijenjanje slikovnog prikaza, stvaranje novih pakiranja i priručnika, snimanje novog zvuka, prilagođavanja i transformiranje hardvera, izbacivanje nekih dijelova video igre zbog različitih kulturnih osjetljivosti i/ili zbog lokalnih pravnih zahtjeva i ograničenja te dodavanje dijelova koji zamjenjuju taj sadržaj (Bernal Merino, 2006). Navedeno se provodi jer su svrha i cilj lokalizacije video igara stvoriti verziju vjernu izvornom materijalu koja je istovremeno prilagođena specifičnom kulturnom kontekstu krajnjih korisnika, kako bi samo iskustvo igranja bilo ugodno. Suspenzija nevjerice od najveće je važnosti za cijeli proces lokalizacije: ako igrač ima osjećaj i dojam da proizvod nije namijenjen njemu, ili ako lokalizacija stvara zbunjenost ili poteškoće u razumijevanju, to može smanjiti i prekinuti doživljaj igre od strane igrača te može poremetiti sposobnost igrača da nastavi s igranjem video igre (O'Hagan & Mangiron, 2013). Stoga je također važno osigurati da lokalizacija pruža istu razinu kvalitete koja odgovara viziji onih koji su razvili video igru: dijalog, likovi i grafički elementi moraju biti predstavljeni točno onako kako je namijenjeno kako bi rezonirali s igračima (Joly, 2020). Lokalizacija treba osigurati da video igra radi besprijekorno na prevedenom jeziku (ECInnovations, 2019) jer je prijevod presudan za krajnje korisnike (Bushouse, 2015) koji, bez obzira na njihovu kulturu i pozadinu, trebaju imati osjećaj da se radi o izvornoj verziji video igre (Bernal Merino, 2008). S odgovorima na

pitanja što i zašto se treba lokalizirati i prevesti, mogu se gledati svi potencijalni načini provođenja lokalizacije i prijevoda.

3.1. Proces lokalizacije video igara

Prije samog proces lokalizacije korisno je odrediti koja vrsta lokalizacije se treba provesti u sklopu video igre. Ovdje se često spominju lingvistička i kulturna lokalizacija koja se tiče prijevoda jezičnih i kulturnih referenci koje održavaju osjećaj video igre ali ju čine privlačnijim za ciljni jezik. Video igra se također može napraviti privlačnijom lokaliziranjem hardvera i softvera, tj. ponovnim mapiranjem interaktivnih tipki, modifikacijom samog igranja i slično. Grafika i glazba također su elementi koji utječu na konačan dojam prijevoda. Neke video igre mogu prikazivati različite likove ili pak iste s malo drugačijim izgledom kako bi se igračima olakšala identifikacija s njima. Glazba ima utjecaj na završni dojam pošto se može razlikovati u skladu s nacionalnim trendovima ili preferencijama. Pored navedenih elemenata također je važno biti svjestan potrebnih zakonskih prilagodbi jer se, npr. dobne ocjene mogu razlikovati od zemlje do zemlje te njihove promjene imaju utjecaj na elemente koji se smiju i koji se ne smiju uključiti ili mogu potpuno promijeniti ciljnu publiku i korisnike. Na temelju procesa lokalizacije koji se treba provesti lakše se može provesti daljnji proces lokalizacije.

3.1.1. Razine lokalizacije

Prije provođenja projekta lokalizacije i prijevoda nužno je znati do koje razine se želi prevesti video igra. Ovdje postoji nekoliko razina kao opcija. Prva razina je da se ne provodi lokalizacija jer se video igra i dalje može uvoziti u regiju i zemlju na izvornom jeziku ako za nju postoji potencijalno tržište, ali neće se pokušati lokalizirati video igru kako bi se smanjili troškovi. Druga razina odnosi se na lokaliziranje pakiranja i dokumentacije proizvoda ali ne i same video igre. Ovakva razina lokalizacije može se koristiti ako video igra ima malo teksta ili popratne priče ili ako se očekuje da ciljano tržište ima dobro shvaćanje i visoku razinu korištenja izvornim jezikom, npr. kao u uvozu video igara na engleskom jeziku. Treća razina lokalizacije jest djelomična lokalizacija u kojoj se prevodi tekst igre no ne i govorna gluma. Ovakav način lokalizacije pomaže u smanjenju troškova koji se javljaju prilikom zapošljavanja govornih glumaca i ponovnog snimanja cijelog dijaloga, a istovremeno čini igru razumljivom na drugom jeziku. Glasovni dijalog koji se ne pojavljuje na zaslonu može se

lokalizirati uvođenjem titlova. Zadnja razina lokalizacije je puna lokalizacija gdje se prevode svi elementi video igre, uključujući glasovni dijalog, tekst koji se javlja unutar video igre, grafiku i priručnike. Ova opcija je najbolja ali ujedno i najskuplja (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012).

3.1.2. Načini prijevoda

S određenom razinom lokalizacije može se prijeći na sam proces lokalizacije. Lokalizacija općenito varira između dva pola: „izvorne i ciljne kulture, nepoznatoga/stranoga i poznatoga, doslovnog prijevoda od riječi do riječi i slobodne prilagodbe prijevoda, adekvatnosti i prihvatljivosti“ (Bernal Merino, 2006). Zbog ovoga se prevoditeljima daje sloboda da samostalno izmijene, prilagode, uklone kulturne reference, igre riječi kao i šale koje ne djeluju na isti način na ciljnom jeziku. Prevoditeljima je dana sloboda uključivanja novih kulturnih referenci, šala ili bilo kojeg drugog elementa kojeg smatraju potrebnim za očuvanje iskustva video igre i za stvaranje zanimljivog prijevoda (Mangiron & O'Hagan, 2006). Ovdje do izražaja dolazi kreativni prijevod te se prevoditelje potiče da naprave uzbudljiv prijevod koji se uklapa u video igru i poboljšava iskustvo igrača za njihov jezik i kulturu (Bernal Merino, 2006). Prijevod više treba biti sličan kreativnom pisanju nego doslovnom prijevodu ali istovremeno treba prenijeti sve informacije sadržane u izvornoj verziji. Vrsta kreativnosti koja je potrebna za lokalizaciju video igara je ona koja omogućava igračima da se užive u iskustvo video igre i aktivnosti povezane s njim, bez da ih odvlače problemi kao što su loš prijevod ili nečitko korisničko sučelje. Naravno, ne zahtijevaju sve video igre jednaku količinu promjena, ali određene prilagodbe učinit će da igrači bolje uživaju u igračkom iskustvu. U svome radu iz 2008. godine Bernal Merino navodi kako su autori Mangiron i O'Hagan dali primjer prilikom lokalizacije japanske video igre „Final Fantasy“. Autori navode primjer katane nazvane 花鳥 風月 (kachōfūgetsu). Navedeno znači „cvijet, ptica, vjetar i mjesec“, izraz koji se na japanskom jeziku koristi kao „ljepote prirode“. Američko ime za ovo oružje bilo je „Painkiller“. Ovaj prijevod može se činiti čudnim i netočnim, no utvrđeno je da je primjeren jer se smatra usklađenim s američkom kulturom video igara, što ga je učinilo u redu i potpuno valjanim (Bernal Merino, 2008).

Sve navedeno ne znači da i doslovan prijevod nije prihvatljiv, on je vrlo dobar pristup u prevođenju video igara kada se prevode već utvrđene riječi i termini, kao npr. neke tehničke riječi i specifična terminologija u primjerice trkaćim video igrama. U svakom slučaju, i kod

direktnog i kod kreativnijeg načina prijevoda važno je da se na kraju samog prijevoda provede određena razina kontrole i testiranja kako bi se osigurala kvaliteta provedenog prijevoda. Ovo podrazumijeva testiranje video igre na prevedenom jeziku jer se tako mogu primijetiti pogreške i nedosljednosti (Rajković, 2018).

3.1.3. Modeli proizvodnje

Za provođenje navedenog prijevoda i razine lokalizacije mogu se koristiti različite metode proizvodnje: obično interna ili vanjska proizvodnja. Odluka o lokalizaciji video igre uvelike se oslanja na ekonomske čimbenike poput potencijalne dobiti koja bi se mogla ostvariti u novoj zemlji (O'Hagan & Mangiron, 2013). Kao takav, postupak lokalizacije obično poduzima sama tvrtka pod kojom se video igra izrađuje ili ju poduzima neovisna prevoditeljska tvrtka. U slučaju da je pružen služben prijevod loše kvalitete ili da služben prijevod uopće ne postoji može se dogoditi i neslužben prijevod video igre od strane obožavatelja.

U vanjskoj proizvodnji angažirana je tvrtka koja se bavi prevođenjem video igara da poduzme cijeli postupak (O'Hagan & Mangiron, 2013). Vanjske tvrtke angažirane za lokalizaciju često nemaju cijelu i gotovu video igru na raspolaganju za rad već lokalizaciju rade nad dijelovima teksta ili umjetnosti video igre. Ovo rezultira tzv. „*slijepom lokalizacijom*“ (engl. *blind localization*) (Dietz, 2007). Kao što je navedeno, u slijepoj lokalizaciji dostupna je samo ograničena količina informacija o završnoj video igri što rezultira nedostatkom konteksta koji može omesti proces lokalizacije. Da bi se ovo izbjeglo tvrtke prevoditeljima pošalju skoro dovršene verzije video igre kako bi sami imali priliku isprobati video igru i na taj način bolje razumjeli kontekst (O'Hagan & Mangiron, 2013). U slučaju da navedeno nije moguće, tvrtka i izdavači će prevoditelje opskrbiti s „*kompletom za lokalizaciju*“ (engl. *localization kit*). Komplet za lokalizaciju može sadržavati elemente kao što su opće informacije o projektu (uključujući rokove, kontaktne podatke, detalje softvera), resurse o samoj video igri (demonstracija o igranju, opis radnje ili likova), referentni materijali (pojmovnici termina koji se koriste u video igri ili koji se koriste za određeni hardver), elemente koji se trebaju prevesti (tekstualne datoteke, grafike, audio i slično) i slično. U slučaju da prevoditelji nemaju nijednu verziju video igre ni komplet za lokalizaciju, to može ozbiljno naškoditi procesu prevođenja i lokalizacije (O'Hagan & Mangiron, 2013).

Kao alternativa vanjskoj proizvodnji, prevoditelji se mogu angažirati i interno. U ovom modelu je proces lokalizacije u kontroli tvrtke koja proizvodi video igru. Prevoditelji koji rade u ovom modelu na raspolaganju imaju komplet za lokalizaciju ali imaju i bolji pristup samoj video igri. Ovo do određene razine može osigurati da prijevod ima manje kontekstualnih pogrešaka i rezultira sveukupno boljim tijekom lokalizacije. Negativna strana ovog načina proizvodnje je vremenska razlika između izlaska igre na izvornom jeziku i u naknadnom izlasku lokalizirane verzije video igre te je ovo zabrinjavajuće na razini globalnog tržišta (O'Hagan & Mangiron, 2013).

Zadnji način lokaliziranja video igre jest putem neovlaštenog truda obožavatelja neke video igre. Neki obožavatelji i igrači spremni su uložiti veliku količinu neplaćenog rada kako bi lokalizirali video igru koja bi inače bila nedostupna. Ako je odlučeno da video igra neće biti izdana u nekoj zemlji, npr. zbog sumnje ostvarivanja profita, neki igrači se mogu samostalno angažirati i objaviti prijevod. Ovo se također može dogoditi ako postoji službena lokalizacija no ako je loše kvalitete (Bernal Merino, 2009).

3.1.4. Modeli otpreme

Provedene lokalizacije uglavnom spadaju u jedan od dva modela otpreme: *post-gold* ili *sim-ship*. Model lokalizacije post-gold poduzima se kada je izvorna video igra već dovršena i obično je već objavljena. Kao rezultat postoji zastoj između objavljivanja izvornika i lokaliziranih verzija (O'Hagan & Mangiron, 2013). Post-gold model omogućava prevoditeljima pristup dovršenoj igri umjesto da rade s nepotpunom i nedovršenom video igrom i općenito omogućuje više vremena za dovršavanje prijevoda, stoga se s ovom metodom događa manje pogrešaka u prijevodu (O'Hagan & Mangiron, 2013).

Model sim-ship (*simultaneous-shipment*, tj. istovremena isporuka), omogućuje istovremeno objavljivanje video igre u više regija. Budući da video igre imaju kratko razdoblje prodaje, pošto su sklone ilegalnom piratstvu, postoji financijski poticaj za istovremeno objavljivanje video igre širom svijeta (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012). Međutim, provođenjem ove metode postoji vrlo mala vjerojatnost da će dovršena verzija video igre biti dostupna prevoditeljima što u konačnici rezultira većom vjerojatnošću javljanja pogrešaka u prijevodu, budući da presudni podaci o kontekstu i samoj video igri mogu nedostajati (O'Hagan & Mangiron, 2013).

3.2. Problemi u procesu lokalizacije video igara

Tijekom cijelog procesa lokalizacije postoji mogućnost javljanja raznih problema jer je sam proces lokalizacije izazovan bez obzira o vrsti projekta koji se provodi. Npr. različite vrste teksta zahtijevaju različit odnos i način prevođenja, a ako tekst ne predstavlja probleme to mogu raditi zbunjujuće korisničko sučelje, loša glasovna gluma i slično (Bernal Merino, 2008).

Mnogo je različitih problema koji se javljaju kada se lokalizira video igra za strana tržišta (Bernal Merino, 2008). Jedna od najčešćih pritužbi je nedostatak kvalitete prijevoda i kako se igrači ponekad moraju vratiti na izvornu verziju kako bi saznali što i kako nešto učiniti. U mnogim slučajevima, iako je igra možda prevedena i može se igrati, obožavatelji nisu impresionirani jer loša kvaliteta lokalizacije poništava glavnu svrhu: oduševiti igrača. Loša lokalizacija može biti gora od djelomične ili nikakve, zbog očekivanja koja ona postavlja. To se dogodilo sa španjolskim izdanjem video igre „Elder Scrolls IV: Oblivion“, gdje je po količini pogrešaka bilo očito da se nije provelo testiranje. Skupina igrača ujedinila se i nekoliko mjeseci kasnije objavila zakrpu sa znatno poboljšanim prijevodom. Nešto slično ponovilo se sa španjolskom lokalizacijom video igre „Age of Pirates: Caribbean Tales“. Prijevod tada nije bio problem, no kvaliteta sinkronizacije jest. Igrači su smatrali da glasovni glumci zvuče amaterski, tako da su se stvarni amateri okupili i proizveli novi prijevod za poboljšanje službene španjolske verzije (Bernal Merino, 2008). Navedeni primjeri ilustriraju kako igračima nije bitno približiti samo jezik, već i likove i čitavo iskustvo igre (Bernal Merino, 2008). Drugim riječima, meksički, francuski ili kineski igrač trebao bi uživati u igranju i imati isto iskustvo kao netko tko igra u izvornoj verziji (Costales, 2012) (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012). No, ovo se ponekad jednostavno ne može ostvariti zbog prije navedene slijepe lokalizacije. Od mnogih prevoditelja traži se da rade slijepo iz „gole“ proračunske tablice (Díaz Montón, 2007). U svome radu iz 2008. godine Bernal-Merino navodi nekoliko primjera koji pokazuju kako ovakvo prevođenje može biti nezgodno i frustrirajuće: „I'm not sure I can make this much clearer ...“ i „You ready to go?“ dva su niza dijaloga koji, prevedeni na francuski, talijanski, njemački ili španjolski, ilustriraju neke od ovih problema. U prvom primjeru nemoguće je znati je li govornik muško ili žensko. U drugom slučaju, prevoditelj može samo nagađati obraća li se govornik jednoj osobi ili više pojedinaca i je li odnos između njih formalan ili neformalan (Bernal Merino, 2008).

Probleme može stvarati i sama radnja video igre jer ako su video igre više vođene pričom, njihova lokalizacija može biti izazovna zbog utjecaja koje video igre preuzmu iz svojih

okruženja kao način razvoja radnje. Npr. prilikom prikaza krvi i stvarnih povijesnih događaja se mnoge činjenice moraju prilagoditi kako bi se uklopile u toleranciju zemlje kako ne bi uvrijedile ciljno tržište. Pretpostavlja se da je to je vjerojatno jedan od razloga zašto se toliko igara odvija u zamišljenim svjetovima (Bernal Merino, 2008). Stoga će prijevod u nekim slučajevima biti stvarna rekreacija, tj. „*transkreacija*“, gdje se od prevoditelja očekuje da prevedu tekst s pravim „osjećajem“ za ciljno tržište. Za razliku od većine oblika prevođenja, video igre mogu prilagoditi i izmijeniti izvorni tekst, ako to u konačnici donosi veću zabavu i igrivost u ciljanoj kulturi (Bernal Merino, 2008). Upravo taj faktor, igrivost, potreban je da bi video igra postigla potpunu uronjenost dok je prevedena i treba je uspješno održavati kako bi se igračima stvorilo uvjerljivo iskustvo. No, lokalizacija se ne odnosi samo na prevođenje sadržaja na određeni lokalitet s ciljem prodaje, već se odnosi i na osiguranje da video igra besprijekorno radi na prevedenom jeziku (ECInnovations, 2019). Glavni prioritet lokalizacije igre je očuvanje iskustva igranja za ciljane igrače, zadržavajući 'izgled i dojam' izvornika. Zadatak prevoditelja je stvoriti verziju koja će omogućiti igračima doživljaj igre kao da je izvorno razvijena na njihovom jeziku. Da bi se to postiglo, presudno je da prevoditelji budu upoznati s domenom igre. Moraju biti svjesni gradivnih dijelova igara, terminologija, vrsta humora prisutnih u igri, uporaba igre riječi itd. Također moraju biti u stanju prepoznati i intertekstualne reference na druge žanrove globalne popularne kulture, poput stripova i filmova (Mangiron & O'Hagan, 2006). Navedeno može predstavljati probleme jer se video igre često oslanjaju na različite elemente popularne kulture kao što su filmovi, književnost, stripovi, TV emisije ili sport. Kada se ovo dogodi, za prijevod teksta potrebno je razumijevanje korištenog žargona i precizno prevođenje te terminologije. Ako je igra izvedba Sherlocka Holmesa prema autoru A. Conana Doylea, prvi korak za prevoditelje bio bi upoznavanje sa službenim prijevodom knjiga, kao i filmova i stripova. U ovom slučaju nema puno slobode; prevoditelji su ograničeni već postojećim općim znanjem i skupom obožavatelja koja imaju vrlo specifična očekivanja. Izdaja tih očekivanja lokalizacijom koja zanemaruje postojeći poznati prijevod vjerojatno će se odraziti na loše iskustvo video igre, nezadovoljstvo obožavatelja i slabu prodaju. S druge strane, ako se igra temelji na potpuno novoj ideji ili novoj za ciljni jezik, stupanj slobode je popriličan i omogućuje prilično kreativan pristup zadatku. Naravno, nijedna video igra nije proizvedena u vakuumu, sve one mogu imati elemente postojećih kreacija, ali ograničenja su manje stroga kada se prevodi novi koncept (Bernal Merino, 2008).

Izazov za prevoditelje video igara je uspostavljanje ravnoteže između različitih stilova pisanja i prevođenja potrebnih u igrama. Tipična video igra sadržavat će tehnički tekst u korisničkom sučelju, priručniku za igru i sustavu pomoći; i sadržavat će kreativno pisanje u priči i audio scenariju. Pružanje kvalitetnih prijevoda u različitim stilovima posebna je vještina. To timu za lokalizaciju znači da moraju oduševiti igrače koji pripadaju drugim kulturama, i pokrenuti ih pričama i likovima igre, tako da mogu doći do ugodnog i uspješnog završetka pobijedivši video igru (Bernal Merino, 2008). Sama igrivost nikada ne smije patiti zbog loše glasovne glume, nejasnih izbornika, zbunjujućih uputa, lošeg prijevoda i drugih grešaka u lokalizaciji (ECInnovations, 2019).

U praktičnom projektu provedenom u ovome radu većina navedenih problema nije bila prisutna jer činjenica da video igra već postoji olakšava proces provođenja prijevoda. Također je situacija lakša jer se ne provodi uključivanje glasovne glume te je zapravo najviše pažnje bilo dano samim prijevodima i njihovoj prilagodbi hrvatskom jeziku. Navedeno će se primijetiti u idućem dijelu rada.

4. „League of Legends“

„League of Legends“ jest MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) video igra koju je razvila i 2009. godine objavila tvrtka Riot Games. MOBA element ukazuje se u načinu igranja same video igre: dva tima (crveni i plavi), sastavljena od pet igrača, bore se jedan protiv drugoga u svojim pojedinim dijelovima mape te pokušavaju zauzeti tuđi i ujedno braniti svoj dio mape. Svaki od igrača kontrolira jednog od 155 likova, poznati pod nazivom *Champion*, te svaki ima jedinstvene sposobnosti i zahtijeva različite stilove igranja (Mobalytics, n.d.). Kako igra napreduje, championi postaju snažniji sakupljanjem iskustva, zlata i nabavom, tj. kupnjom predmeta sa svrhom pobjede nad protivničkim timom. U glavnom načinu igranja jedan od timova pobijedi tako da uđe u bazu protivničkog tima te uništi njihov *Nexus* (engl. *Nexus*) koji se tamo nalazi (Lol-How to Play, n.d.).

Prijem ove video igre od strane igrača, no i tržišta, generalno je pozitivan s pohvalama za pristupačnost i dizajn samih likova. Ovome svjedoče i brojke prosječnih mjesečnih igrača godine 2020.: u najboljem mjesecu, travnju, bilo je zabilježeno otprilike 129.323.250 igrača (ActivePlayer, 2021). U zadnjih 30 dana od 23.4.2021. zabilježeno je otprilike 118.554.722 igrača. Ovu popularnost među samim igračima prati i popularnost na puno većoj razini, eSport sceni, koja je direktno uzrokovana velikim brojem igrača. Sačinjena od 12 liga za svaki od područja gdje je „League of Legends“ zastupljen na većoj razini, svake godine završava svjetskim natjecanjem koje gledaju milijuni obožavatelja. Finalnu igru 2020. godine gledalo je 3,7 milijuna gledatelja, a svaku igru pratilo je prosječno oko 1,1 milijun gledatelja. Sveukupno je zabilježeno 139 milijuna sati gledanja (Dixon, 2020).

Jedan od razloga ovih masivnih brojki je popularnost i prilagođenost video igre za određene regije svijeta gdje engleski jezik možda nije toliko dominantan. Dok npr. u Europi većina igrača igra na engleskome jeziku, premda je video igra prilagođena govornicima njemačkoga, španjolskoga, francuskoga, talijanskoga, poljskoga, grčkoga, rumunjskoga, mađarskoga, češkoga, portugalskoga i turskoga jezika, u drugim i puno većim regijama lokalizirane verzije su popularne; ovdje spadaju ruska, japanska, tajvanska te, najvažnije, korejska i kineska lokalizacija (Stanton, 2021).

Jasno je da je ova video igra osvojila svijet, no nikada nije doživjela uspjeh u Hrvatskoj kakav uživa u mnogim drugim zemljama (LeagueFeed, 2021). Može se zaključiti da je velik utjecaj imala lokalizacija, pošto su neke zemlje već u ranim godinama video igre prihvatile samu video igru te je stoga, i radi velikog broja potencijalnih igrača, odlučeno da će se provesti lokalizacija u sklopu ovoga rada.

4.1. Zašto i na koji način prevesti „League of Legends“?

S razmišljanjem da je jedan od glavnih razloga popularnosti i zastupljenosti ove video igre u ostalim regijama upravo lokalizacija, jedan od razloga za prijevod bio bi općenito širenje popularnosti. Ovdje se također ubraja i veća pristupačnost igračima kojima izvorna engleska verzija stvara probleme prilikom igranja pošto bi se više aktivirali takvi igrači kao i drugi potencijalni igrači. Sam interes za igranje ove video igre na hrvatskom jeziku istražiti će se te prokomentirati u kasnijem dijelu rada.

Prilikom razmišljanja o potencijalnim načinima provođenja prijevoda i prilagodbe odabranih pojmova razmatrale su se dvije opcije. Na početku je odmah bilo jasno da bi „ručni“ prijevod bio najbolji i vjerojatno bi proizveo najbolje rezultate pošto se tako može osvrnuti na problem zadržavanja istog „osjećaja“ video igre. Druga opcija o kojoj se razmišljalo bila je upotreba alata i usluga lokalizacije, no zaključilo se da bi, zbog troškova ali i same dužine rada, ova opcija premašila opseg završnog rada. Zbog toga se prevođenje provelo ručno i osobno te se koristila prije spomenuta kreativnost. Tijekom procesa prijevoda također su bili konzultirani trenutni igrači i drugi europski prijevodi za bolje usmjerenje prijevoda.

Kao zadnju provjeru je autorica, kao igračica i obožavateljica video igre, procijenila prikladnost prijevoda pošto je za lokalizaciju važno prilagođavanje hrvatskom jeziku, no isto tako je važno da se zadrži isti osjećaj koji likovi video igre imaju u izvornoj verziji te da oba izdanja video igre ostavljaju isti dojam te prenose isti doživljaj tijekom igranja.

4.2. Proces prijevoda i lokalizacije

Prije samog procesa prijevoda važno je bilo odrediti koji elementi video igre će biti prevedeni, pošto bi prevođenje cijele igre bilo izvan opsega ovoga projekta i završnog rada. Od početka je bilo poznato da će se pozornost dati samo in-game korisničkom sučelju s obzirom na to da se tamo nalazi najviše izazovnih naziva. S idejom gledanja samo in-game korisničkog sučelja javilo se novo pitanje: koje elemente prevesti, tj. koji elementi najbolje predstavljaju samu video igru tako da bi se kasnije mogli predstaviti igračima u obliku ankete i procijeniti? U daljnjim dijelovima pozornost će se dati osnovnim elementima in-game sučelja i procesu koji je proveden prilikom izrade prijevoda.

4.2.1. Osnovni elementi

Prije početka prijevoda bilo je potrebno odrediti koji bi se svi elementi mogli smatrati osnovnima u in-game korisničkom sučelju. Prilikom odabira razmišljalo se o elementima koji su neizbježni za shvaćanje i igranje video igre te je utvrđeno da bi, pored samih *heroja* (engl. *Champion*), ovdje spadali *mapa* (engl. *Map*) i neki popratni elementi koji najviše utječu na sam rezultat igre; *dućan* (engl. *Shop*) te *biljke* (engl. *Plants*) i *zvijeri* (engl. *Monsters*) na mapi. Proces lokaliziranja ovih pojmova bio je relativno jednostavan te će se detaljnije opisati u idućem dijelu.

4.2.1.1. Mapa

Ovdje je izvorni naziv „Map“ preveden kao „Mapa“. Kao što je navedeno, proces prilagodbe osnovnih elemenata bio je relativno jednostavan tako da prevođenje mape nije predstavljalo probleme. Za lakši pregled provedenog prijevoda priložena je slika 1 (Shih, 2017) na kojoj je prikazana sama mapa s dijelovima označenima na engleskome jeziku.



Slika 1. Prikaz mape (Shih, 2017)

Na slici se može primijetiti da svaka strana, plava i crvena, ima svoj „Neksus“, iza kojeg se nalazi „fontana“ (engl. *fountain*) gdje se heroji prvi put pojave u igri te „dućan“ za kupovanje raznih „predmeta“ koji pomažu igračima prilikom igranja video igre. Ispred samog Neksusa stoje dva „tornja“ (engl. *towers*) te slijede tri „inhibitora“ (engl. *inhibitors*). Iz područja Neksusa izlaze tri staze: gornja staza, srednja staza, donja staza (engl. *Top Lane*, *Middle Lane*

i *Bottom Lane*) na kojima se nalaze tornjići, a između staza prostire se „džungla“ (*engl. jungle*) u kojoj nalazimo neutralne „zvijeri“ i „biljke“. Likovima je cijela mapa na raspolaganju prilikom igre, dok pristup samo gornjoj, srednjoj i donjoj stazi kao i području inhibitora i Neksusa imaju crveni i plavi „sljedbenici“ (*engl. minions*).

Prijevod navedenih elemenata ne zahtijeva posebnu prilagodbu na hrvatski jezik pošto se radi o općenitim terminima koji se primjenjuju i smisleni su i na engleskom i na hrvatskom jeziku. Stoga je za te elemente korišten direktan prijevod. No, navedene zvijeri i biljke na mapi zahtijevale su malo veću razinu kreativnosti pošto se uočilo da se neki nazivi trebaju bolje prilagoditi ili se trebaju izmisliti nove riječi kako bi se prikladno i na način koji zadržava izvorno značenje prevela izvorna verzija. U daljnjim dijelovima ovoga rada prikazat će se navedeni elementi te objasniti način njihovog prijevoda.

4.2.1.2. Zvijeri

Odmah se može primijetiti da je unatoč direktnom prijevodu riječi *monster*, čudovište, korištena riječ slična i blisko povezana izvornoj, „zvijer“. Ova odluka donesena je zbog percepcije koju riječ „čudovište“ ponekad donosi sa sobom, tj. riječ čudovište često se konotira s dječjim bajkama i dječjim sadržajem općenito. Autoričino je mišljenje, te mišljenje drugih konzultiranih igrača, da riječ čudovište ne odgovara dojmu koji se stvara na izvornom engleskom jeziku. Zbog toga je ovdje korištena riječ „zvijer“. Zanimljivo je spomenuti da i neke druge lokalizirane verzije ove video igre imaju drugačiji način imenovanja ovog elementa, npr. kineska verzija uvela je pojam koji se na hrvatski prevodi kao „jeza“ (LoL Wiki 野怪, n.d.), dok su se ostale lokalizirane verzije, kao npr. europske, držale termina čudovište, tj. monster.

Prilikom odabira zvijeri koje će se prevesti gledalo se da se odaberu zvijeri koje najviše doprinose i utječu na rezultat igre u konačnici. Za potrebe ovog završnog rada stoga je odabrano 9 zvijeri.

Prva skupina uključuje „Zmajeve“ (*engl. Drakes*). Ovdje nalazimo vrlo direktne hrvatske prijevode koji ne zahtijevaju veću razinu prilagodbe. *Cloud Drake* postaje *Zmaj Oblaka*, *Infernal Drake* postaje *Zmaj Vatre*, *Mountain Drake* je *Zmaj Planina* dok je *Ocean Drake* *Zmaj Oceana*. Ovdje možemo uvrstiti i zvijer *Elder Dragon* za kojeg je odabran naziv *Predak Zmajeva*, no u obzir je došao i naziv *Drevni Zmaj*. Slike svih navedenih zmajeva nalaze se na

slici 2. (LoL Wiki Cloud Drake, n.d.), 3. (LoL Wiki Infernal Drake, n.d.), 4. (LoL Wiki Mountain Drake, n.d.), 5. (LoL Wiki Ocean Drake, n.d.) te 6. (LoL Wiki Elder Dragon, n.d.).



Slika 2. Zmaj Oblaka (LoL Wiki Cloud Drake)



Slika 3. Zmaj Vatre (LoL Wiki Infernal Drake)



Slika 4. Zmaj Planina (LoL Wiki Mountain Drake)



Slika 5. Zmaj Oceana (LoL Wiki Ocean Drake)



Slika 6. Predak Zmajeva (LoL Wiki Elder Dragon)

Pored zmajeva također su prilagođeni *Rift Herald*, kao *Glasnik Raspuknuća* i *Blue Sentinel* kao *Plavi Stražar*. Direktan prijevod također je omogućavalo i stvorenje *Baron Nashor* koji na hrvatskome jeziku postaje *Barun Našor*. Do sada navedeni primjeri vrlo su direktni te ne zahtijevaju daljnje prilagođavanje. Trend sličnoga i direktnog prijevoda prisutan je i u drugim lokaliziranim europskim verzijama. Slikovni prikaz navedenih zvijeri nalazi se na slikama 7. (LoL Wiki Rift Herald, n.d.), 8. (LoL Wiki Baron Nashor, n.d.) i 9. (LoL Wiki Blue Sentinel, n.d.).



Slika 7. Glasnik Raspuknuća (LoL Wiki Rift Herald)



Slika 8. Barun Našor (LoL Wiki Baron Nashor)



Slika 9. Plavi Stražar (LoL Wiki Blue Sentinel)

No, za razliku od do sada navedenih primjera, iduća zvijer predstavljala je poteškoće; *Red Bramblecack*. Lako je uočljivo da se naziv ove zvijeri sastoji od triju riječi: *red* (crveno), *bramble* (drač) i *back* (leđa). No, pokušaj kombinacije tih riječi za stvaranje novotvorenice nije se pokazao previše uspješnim, što zbog malo neozbiljnih rezultata, što zbog činjenice da ne prenose isto značenje kao i izvorna engleska verzija. Stoga se umjesto stvaranja potpuno nove riječi za prilagođavanje imena ove zvijeri usmjerenje i inspiracija tražila u drugim lokaliziranim verzijama igre te je dobiven rezultat naziv *Crveni korov*. Slikovni prikaz ove zvijeri nalazi se na slici 10 (LoL Wiki Red Brambleback, n.d.).



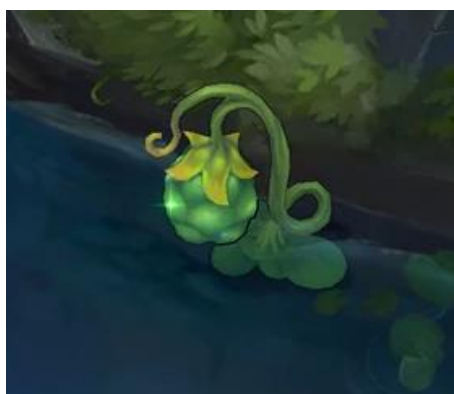
Slika 10. Crveni korov (LoL Wiki Red Brambleback)

4.2.1.3. Biljke

Prijevod elementa „Plants“ glasi „Biljke“. Odabir biljaka za prijevod bio je vrlo jednostavan pošto se na samoj mapi nalazi samo tri vrsta biljaka te sve uvelike utječu na iskustvo igranja. Ovdje se radi o biljkama: *Blast Cone*, *Honeyfruit* i *Scryer's Bloom*. Prilikom utvrđivanja najboljeg načina preuzimanja ovih imena u hrvatski jezik pozornost se ponajprije posvetila europskim adaptacijama navedenih naziva. Biljke *Honeyfruit* i *Scryer's Bloom* pokazale su se, usporedbom drugih lokalizacija i konzultiranjem igrača, prikladnima za direktan prijevod. Tako da je predloženo ime biljke *Honeyfruit* „Medeno Voće“, a predložena adaptacija biljke *Scryer's Bloom* je „Cvat vidioca“. Manje probleme zadavao je naziv *Blast Cone*, no malim prilagodbama i već navedenim inspiracijama s navedenim europskim adaptacijama vrlo brzo se došlo do naziva *Prasak*, pošto se interakcijom s njom stvara oblik eksplozije. Svi navedeni elementi su prikazani u slikama 11., 12. i 13. (LoL Wiki Jungle Plants, n.d.).



Slika 11. Prasak (LoL Wiki Jungle Plants)



Slika 12. Medeno Voće (LoL Wiki Jungle Plants)



Slika 13. Cvat vidioca (LoL Wiki Jungle Plants)

4.2.1.4. Dućan

Sljedeći element na redu je bio Shop, tj. „Dućan“. Ovdje naravno nema potrebe stvaranja novih naziva ili gledanja načina prevođenja u drugim zemljama pošto je ovo vrlo izravno. Ono što se u sklopu dućana treba prilagoditi su same interakcije koje se nude pošto one imaju utjecaj na način igranja i na kraju na sam rezultat. Tako da su u slikama 14. (LoL Wiki Shop, n.d.) i 15. priloženi trenutni izgled dućana, te predložena adaptirana hrvatska verzija.



Slika 14. Izvorna engleska verzija dućana (LoL Wiki Shop)



Slika 15. Predložena hrvatska verzija dućana

Na slici 15. može se primijetiti kako su se interakcije između igrača i igre, tj. Dućana prilagodile. Ovaj proces bio je vrlo izravan pošto se u samoj izvornoj verziji koriste pojmovi

koji se lako mogu prenijeti na hrvatski jezik. Ovdje se radilo o pojmovima: *recommended* (preporučeno), *all items* (svi predmeti), *item sets* (setovi predmeta), *sell* (prodaj), *undo* (vrati) i slično. Najveći problem u daljnjem provođenju ove prilagodbe bi zapravo predstavljali *itemi*, tj. predmeti koji se kupuju u dućanu. Bitno je naglasiti da navedenih predmeta trenutno u igri ima 175 (MOBACHampion, 2020.), svi sa svojim posebnim opisima tako da je njihova prilagodba nemoguća za ovu razinu rada. Ali, za primjer kako bi izgledala hrvatska lokalizirana verzija može se pogledati donji lijevi kut slike 15. gdje je opisan predmet *Eclipse*, tj. Pomrčina.

4.2.2. Heroji

Nakon prilagodbe osnovnih elemenata pozornost se može dati specifičnim odabranim Championima. „League of Legends“ svojim igračima trenutno nudi izbor od 155 likova, tj. Championa, čiji je naziv na hrvatskome prilagođen kao „Heroji“. Svaki od 155 heroja popraćen je zasebnim govornim interakcijama, u rasponu od šest govornih linija do 480, te svaki heroj ima barem četiri sposobnosti i opis koji bi zahtijevao lokalizaciju. Jasno je da se svi heroji i njihove popratne govorne interakcije i sposobnosti ne mogu lokalizirati u sklopu ovakvog rada tako da je idući korak bio odabir heroja koji će se prevesti. Ovdje se nudi npr. opcija lokaliziranja trenutno najpopularnijih i najviše odabranih i igranih heroja, no ovdje se ukazao problem da bi ovaj rad vrlo brzo izgubio relevantnost jer se popularnost samih heroja konstantno mijenja kako se mijenjaju i prilagodbe u video igri. Odgovor koji bi poboljšao relevantnost ovoga rada došao je u obliku odabira heroja koji će uvijek biti zastupljeni među igračima bez obzira na stanje video igre i na njihovu trenutnu popularnost, a do toga se došlo tako da se gledaju heroji s kojima igrači imaju prvi doticaj s video igrom. Heroji navedeni u idućem dijelu su upravo ti pošto se prvi nude i predstavljaju igračima prilikom izrade korisničkog računa. Radi preglednijeg navođenja i opisa svih navedenih heroja svaki će biti odvojen u svoj zaseban dio te će također biti navedeni abecednim poretom.

Ranije navedene govorne interakcije izgovara određeni heroj prilikom izvođenja određene interakcije koje ovise o igraču. Te interakcije su odabir heroja, početak igre, napadanje, kretanje općenito, interakcije potaknute korištenjem *Ability-ja* (Sposobnosti) (koje se mogu pokrenuti pritiskom na tipku Q, W, E ili R), prilikom vraćanja na fontanu te uz kupnju predmeta. Uz navedene interakcije, svaki heroj također ima i dodatne govorne interakcije koje također ovise o igračima i postupcima koje provode. Ovdje se ponajprije radi o *šali* (*joke*) i *ruganju* (*taunt*). Za potrebe ovog završnog rada za svakog heroja odabrano je pet govornih

interakcija. Dodatna objašnjena za odabrane govorne interakcije bit će ponuđena u dijelu heroja kojega se tiču.

Problem u postupku prijevoda je predstavljalo održavanje iste osobnosti lika iz izvorne engleske verzije u lokaliziranoj hrvatskoj verziji. Zbog toga neki ponuđeni prijevodi nisu direktno prevedeni već je, kako je prije navedeno, u odluku ulazila i određena razina kreativnosti kako bi se likovi prikazali na istinski način.

4.2.2.1. Ahri, the Nine-tailed Fox/Ahri, devetorepa lisica

Heroj Ahri, prikazana na slici 16. (LoL Wiki Ahri, n.d.), je lisica koja iskorištava svoj šarm i činjenicu da su ljudi zaneseni njome u svoju korist tako da ih prevari, ubije i ukrade duše kako bi ona sama postala ljudsko biće, tj. čovjek (LoL Ahri, n.d.). Kao što je vidljivo iz popratnih informacija njene priče, Ahri predstavlja lika zavodnice te su stoga i njene govorne interakcije iste prirode. Primjeri njenog načina govora vidljiv je u tablici 1., gdje je odabrano pet govornih interakcija koje ilustriraju prirodu i karakter njenog lika.



Slika 16. Ahri (LoL Wiki Ahri)

Tablica 1. Ahri, govorne interakcije

Kategorija	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Odabir	Don't you trust me?	Zar mi ne vjeruješ?
Zabrana	Play time's over.	Igri je došao kraj.
Kretanje	Indulge me. I know what they desire. Don't hold back.	Prepušti mi se. Znam za čime žude. Ne suzdržavaj se.

Odabrane su govorne interakcije koje se provode prilikom procesa odabira heroja, zabrane odabira heroja drugim igračima te prilikom kretanja. Većina navedenih interakcija prevedena je na dosta izravan način bez previše prilagodbi. Kako bi se postigao isti dojam lika pažnja se pridala poretku riječi u samim interakcijama kao i riječima koje su se koristile, npr. u rečenici

„I know what they desire“ namjerno se odabrala riječ „žude“ kao „Znam za čime žude“ umjesto „Znam što žele“ i slične varijacije.

Pored govornih interakcija, lika Ahri upotpunjuju i njene sposobnosti te su one prikazane i detaljnije opisane u tablici 2., dok je sam opis ponuđen u tablici 3.

Tablica 2. Ahri, sposobnosti

Sposobnosti	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Pasivna sposobnost	Essence Theft	Krađa Duše
Q	Orb of Deception	Začarani Krug
W	Fox-fire	Vatrica lisice
E	Charm	Šarm
R	Spirit Rush	Brzina Duha

Za razliku od prijevoda govornih interakcija, sposobnosti su zahtijevale puno više kreativnosti i pažnje kako bi predloženi nazivi na vjeran način predstavljali lika i video igru, a da se u isto vrijeme ne čine previše različitima. Direktnim prijevodom izvornih naziva dobili bi se izrazi koji jednostavno ne odgovaraju video igri te se i na hrvatskom jeziku čine neprikladnima. Npr. „Essence Theft“ postalo bi „Krađa suštine“. Ovaj pojam, premda je direktan i zbog toga točan, ne predstavlja na odgovarajući način samog lika i njenu priču. Zbog toga se odabrao naziv „Krađa Duše“. Ista objašnjenja vrijede i za ostale sposobnosti.

Tablica 3. Ahri, opis sposobnosti

Hrvatski naziv	Preveden hrvatski opis	Izvorni engleski opis
Krađa duše	Kada Ahri napadne 9 neprijatelja sa svojim sposobnostima dok ju sljedeća sposobnost liječi za svaki neprijateljski udarac.	When Ahri strikes 9 enemies with her abilities, her next ability also heals her for each enemy hit.
Začarani Krug	Ahri šalje i povlači svoju sferu, nanoseći magičnu štetu na izlasku i istinsku štetu na povratku.	Ahri sends out and pulls back her orb, dealing magic damage on the way out and true damage on the way back.
Vatrica lisice	Ahri dobiva kratki nalet brzine kretanja i saziva tri „vatrice“ koje se prime za neprijatelje i napada ostale u blizini.	Ahri gains a brief burst of movement speed and releases three fox-fires, that lock onto and attack nearby enemies.
Šarm	Ahri uputi poljubac koji nanosi štetu i šarmira neprijatelja s kojim se susretne. Zaustavlja sposobnost kretanja i navodi	Ahri blows a kiss that damages and charms an enemy it encounters, instantly stopping

	ih da bez mogućnosti napada hodaju prema njoj. Ahri privremeno uzrokuje štetu neprijatelju.	movement abilities and causing them to walk harmlessly towards her. The target temporarily takes increased damage from Ahri.
Brzina Duha	Ahri pojuri naprijed i ispali napade duše, oštećujući neprijatelje u blizini. Može se iskoristiti do tri puta prije nego što prijede u stanje mirovanja.	Ahri dashes forward and fires essence bolts, damaging nearby enemies. Spirit Rush can be cast up to three times before going on cooldown.

Nakon dobivenih naziva sposobnosti također su se prilagodili i sami opisi. Ovdje se uglavnom gledalo da prijevod točno predstavlja sposobnosti i da je smislen na hrvatskom jeziku. Također je bilo važno da su korišteni termini dosljedni, npr. „essence“ je zadržalo prijevod „duša“.

4.2.2.2. Darius, the Hand of Noxus/Darius, ruka Noxusa

Heroj Darius, prikazan na slici 17. (LoL Wiki Darius, n.d.), lik je koji predstavlja moć i snagu kao i lika koji izaziva strah. Njegova priča opisuje njegov rast i napredak iz skromnog djetinjstva kada je bio siroče do pozicije zapovjednika (LoL Darius, n.d.). Navedeno je vidljivo i u njegovim govornim interakcijama te je stoga bilo važno zadržati isti osjećaj govornih linija kako se ne bi izgubila njegova priča. Predložene hrvatske govorne interakcije vidljive su u tablici 4.



Slika 17. Darius (LoL Wiki Darius)

Tablica 4. Darius, govorne interakcije

Kategorija	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Odabir	They will regret opposing me.	Požalit će što su mi se suprotstavili.
Zabrana	I do not tolerate cowardice.	Ne podnosim kukavičluk.
Kretanje	Strength above all. My destination is clear.	Snaga iznad svega. Moje je odredište jasno.
Napad	Exploit every weakness.	Iskoristi svaku slabost.

Odabrane su govorne interakcije koje se provode prilikom procesa odabira heroja, zabrane odabira heroja drugim igračima, prilikom kretanja i napada. Sve interakcije prevedene su izravno te se pozornost dala načinu na koji bi lik, kao zapovjednik, izgovarao navedene interakcije, tj. gledalo se da su govorne interakcije osorne kao i lik koji ih izgovara i kojeg predstavljaju. Isti način prijevoda koristio se i prilikom prilagodbe sposobnosti te su one i njihov opis prikazane na tablici 5. i 6.

Tablica 5. Darius, sposobnosti

Sposobnosti	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Pasivna sposobnost	Hemorrhage	Krvarenje
Q	Decimate	Uništenje
W	Crippling Strike	Osakaćujući Udarac
E	Apprehend	Zahvaćanje
R	Noxian Guillotine	Noksijanska Giljotina

Prijevod i prilagodba ovih sposobnosti pokazala se vrlo jednostavnom te nije zahtijevala previše kreativnosti. Sve sposobnosti, osim jedne, prevedene su izravno pošto na dobar način predstavljaju lika Dariusu. Iznimka je prijevoda sposobnosti „Decimate“, gdje se umjesto direktnog prijevoda „Desetkovanje“ odlučilo upotrebljavanje naziva „Uništenje“. Razlog ovomu je razlika u značenju riječi te što one predstavljaju: desetkovanje se odnosi na ubijanje svakog desetoga te se stoga ne može povezati uz sposobnost „Decimate“ pa je zbog tog razloga predložen naziv „Uništenje“.

Tablica 6. Darius, opis sposobnosti

Hrvatski naziv	Preveden hrvatski opis	Izvorni engleski opis
Krvarenje	Dariusovi napadi i sposobnosti uzrokuju da neprijatelji krvare fizičkom štetom kroz 5 sekundi te se ovo može nanijeti najviše 5 puta. Darius se razbjesni i nanosi ogromnu napadnu štetu kada njegova meta dosegne maksimalan broj nanošenja.	Darius' attacks and damaging abilities cause enemies to bleed for physical damage over 5 seconds, stacking up to 5 times. Darius enrages and gains massive Attack Damage when his target reaches max stacks.
Uništenje	Darius zamahne sjekirom u širokom krugu. Neprijatelji pogođeni oštricom dobivaju veću štetu od onih pogođenih drškom. Darius se liječi na temelju neprijateljskih heroja i zvijeri pogođenih oštricom.	Darius winds up and swings his axe in a wide circle. Enemies struck by the blade take more damage than those struck by the handle. Darius heals based on enemy champions and large monsters hit by the blade.

Osakaćujući Udarac	Dariusov sljedeći napad udara glavnu arteriju neprijatelja. Kako krvare, brzina kretanja im je usporena.	Darius's next attack strikes an enemy's crucial artery. As they bleed out, their Movement Speed is slowed.
Zahvaćanje	Darius brusi sjekiru, pasivno uzrokujući da njegova fizička šteta ignorira postotak štita svoje mete. Kada se aktivira, Darius svoje neprijatelje privlači k sebi vrhom sjekire.	Darius hones his axe, passively causing his physical damage to ignore a percentage of his target's Armor. When activated, Darius sweeps up his enemies with his axe's hook and pulls them to him.
Noksijanska Giljotina	Darius skače do neprijateljskog heroja i zadaje smrtonosni udarac nanoseći istinsku štetu. Ova šteta se povećava za svako nanošenje „Krvarenja“ na meti. Ako je Noksijanska Giljotina ubilački udarac, njeno se odmaranje kratkotrajno osvježava.	Darius leaps to an enemy champion and strikes a lethal blow, dealing true damage. This damage is increased for each stack of Hemorrhage on the target. If Noxian Guillotine is a killing blow, its cooldown is refreshed for a brief duration.

Prilikom prilagodbe i prijevoda opisa Dariusovih sposobnosti pažnja se ponajprije obraćala smislenosti u hrvatskom te istinskom predstavljanju sposobnosti pošto sam prijevod nije zahtijevao dodatne napore.

4.2.2.3. Lux, the Lady of Luminosity/Lux, dama svjetlosti

Lik heroja Lux, prikazan je na slici 18. (LoL Wiki Lux, n.d.), predstavlja optimističnog i znatiželjnog lika uvijek željnog novog znanja. Ova ambicioznost, hrabrost i veselje prikazano je u video igri putem njenih govornih interakcija koje su vrlo integrirane s njenom sposobnošću manipuliranja svjetlom (LoL Lux, n.d.). U tablici 7. prikazane su njene govorne interakcije, dok su njene sposobnosti i njihov opis prikazane u tablicama 8. i 9.



Slika 18. Lux (LoL Wiki Lux)

Tablica 7. Lux, govorne interakcije

Kategorija	Izorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Odabir	Let's light it up!	Zapalimo!
Zabrana	But all my light puns would've brightened your day!	Ali, moje svijetle šale osvijetlile bi ti dan!
Kretanje	Home is where the spark is!	Dom je gdje je iskra!
Ubijanje	Would it help if I apologized?	Ako bi ti bilo lakše, mogu se ispričati.
Smrt	Lights... out...	Svjetla... se gase...

Odabrane govorne interakcije provode se prilikom procesa odabira heroja, zabrane odabira heroja drugim igračima, prilikom kretanja, ubijanja drugih heroja i prilikom smrti. U procesu prevođenja i prilagodbe odabranih interakcija najvažnijim se smatralo održavanje teme „svjetla“ koja prati Lux. Ovo se radilo kako bi se i na hrvatskom jeziku zadržala osobnost ovog lika. Također je bilo bitno održati istu šaljivu i veselu prirodu heroja te se ovo može primijetiti u prijevodu interakcije koja se aktivira ubijanjem drugih heroja: „Ako bi ti bilo lakše, mogu se ispričati.“

Tablica 8. Lux, sposobnosti

Sposobnosti	Izorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Pasivna sposobnost	Illumination	Obasjavanje
Q	Light Binding	Svjetlosni Zatvor
W	Prismatic Barrier	Prepreka Svjetla
E	Lucent Singularity	Svjetlosna Singularnost
R	Final Spark	Konačna Iskra

Prilikom prilagođavanja sposobnosti također se pratilo isto razmišljanje kao i kod govornih interakcija tako da se pazilo da se u prijevodu zadrži tema svjetlosti kako bi prijevod bio dosljedan. Ovo je jasno vidljivo u nazivu svake sposobnosti. Proces prijevoda generalno je bio izravan, no prilagodio se hrvatski prijevod sposobnosti „Light Binding“, gdje se za prijevod riječi „binding“ odabrala riječ „zatvor“, na temelju opisa sposobnosti, a ne kao „vez“ ili „vezivanje“ koji bi predstavljao direktan prijevod. Slično se napravilo i s prijevodom riječi „prismatic“ u sposobnosti „Prismatic Barrier“ gdje je umjesto direktnog prijevoda „prizmatičan“ odabran prikladniji naziv „svjetlo“. Navedene promjene provedene su radi boljeg predstavljanja izvorne verzije na hrvatskom jeziku i držanja teme heroja.

Tablica 9. Lux, opis sposobnosti

Hrvatski naziv	Preveden hrvatski opis	Izvorni engleski opis
Obasjavanje	Luxine štetne čari pune metu energijom 6 sekundi. Luxin sljedeći napad pali energiju, nanoseći dodatnu magičnu štetu meti (ovisi o Luxinom nivou).	Lux's damaging spells charge the target with energy for 6 seconds. Lux's next attack ignites the energy, dealing bonus magic damage (depending on Lux's level) to the target.
Svjetlosni Zatvor	Lux oslobađa sferu svjetlosti koja zaustavi i nanosi štetu na najviše dva neprijatelja.	Lux releases a sphere of light that binds and deals damage to up to two enemy units.
Prepreka Svjetla	Lux baca svoj štapić i savija svjetlo oko bilo koje prijateljske mete koju dodirne, štiteći ih od neprijateljske štete.	Lux throws her wand and bends the light around any friendly target it touches, protecting them from enemy damage.
Svjetlosna Singularnost	Ispaljuje anomaliju uvijene svjetlosti na neko područje koje usporava neprijatelje u blizini. Lux svjetlost može detonirati kako bi nanijela štetu neprijateljima na području djelovanja.	Fires an anomaly of twisted light to an area, which slows nearby enemies. Lux can detonate it to damage enemies in the area of effect.
Konačna Iskra	Nakon prikupljanja energije, Lux ispaljuje snop svjetlosti koji nanosi štetu svim neprijateljima na tom području. Također aktivira Luxinu pasivnu sposobnost i njeno trajanje.	After gathering energy, Lux fires a beam of light that deals damage to all targets in the area. In addition, triggers Lux's passive ability and refreshes the Illumination debuff duration.

Kao i kod prijašnjih heroja, prilikom prijevoda opisa Luxinih sposobnosti najviše pozornosti pridalo se smislenosti prevedenog teksta s izvorne verzije na hrvatski jezik. Uz to se također gledalo da dobiveni opisi dosljedno predstavljaju video igru te samog lika.

4.2.2.4. Master Yi, the Wuju Bladesman/ Master Yi, oštrica Wujua

Master Yi, prikazan na slici 19. (LoL Wiki Master Yi, n.d.), spretan je i brz mačevalac drevne borilačke vještine mjesta Wuju. U izvornoj verziji prikazan je kao pribran i kontroliran lik (LoL Master Yi, n.d.). te se to prelijeva i u njegove govorne linije prikazane u tablici 10. Sposobnosti i njihov opis prikazane su u tablicama 11. i 12.



Slika 19. Master Yi (LoL Wiki Master Yi)

Tablica 10. Master Yi, govorne interakcije

Kategorija	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Odabir	My blade is yours.	Moja je oštrica Vaša.
Zabrana	Doubt is the greatest enemy.	Sumnja je najveći neprijatelj.
Kretanje	The focused mind can pierce through stone. A true master is an eternal student .	Usredotočeni um može prebroditi sve. Istinski je majstor vječni student.
Šala	The key to immortality? Not dying.	Tajna besmrtnosti? Nemojte umrijeti.

Za ovog heroja odabrane su govorne interakcije koje se provode prilikom odabira, zabrane, tijekom kretanja te prilikom izvođenja šale. Prevođenje je provedeno u sličnom stilu kao i kod drugih heroja, tj. prijevod je prilično izravan. Također se pazilo da se ovaj lik i njegova osobnost prikažu na prikladan način, stoga je došlo do odluke da se neki dijelovi interakcija promijene i prilagode kako bi bolje predstavili ovog heroja. Te promjene mogu se očitati u korištenju formalnijeg načina govora što je vidljivo u prijevodu „Moja je oštrica Vaša.“ Prilagodba osobnosti i prirodi heroja također se primijenila na poretku riječi u interakcijama te se jedna od govornih interakcija, „The focused mind can pierce through stone.“ prevela na način koji je više prikladan hrvatskome jeziku.

Tablica 11. Master Yi, sposobnosti

Sposobnosti	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Pasivna sposobnost	Double Strike	Dvostruki Udarac
Q	Alpha Strike	Prvi Udarac
W	Meditate	Meditacija
E	Wuju Style	Wuju Stil
R	Highlander	Gorštak

Prijevod sposobnosti bio je jednostavan i direktan s manjim prilagodbama sposobnosti „Alpha Strike“ koja se prevela kao „Prvi Udarac“. Ova odluka donesena je s razmišljanjem da je Alpha Strike način na koji Master Yi prvi put napada, stoga se je ovdje koristio direktnije povezan prijevod sa samom sposobnošću. Prilikom prijevoda je probleme stvarala sposobnost „Highlander“. Iako se Highlander može direktno prevesti kao Gorštak te točno predstavljati Master Yi-a kao stanovnika planinskog kraja, javio se problem povezanosti samog pojma s video igrom i riječi u hrvatskom jeziku pošto se čini neprikladnom i neprirodnom. No, konzultiranjem drugih prijevoda, npr. ruskoga koji je na ovaj način preveo sposobnost, odlučeno je da se Gorštak zadrži kao predloženi naziv.

Tablica 12. Master Yi, opis sposobnosti

Hrvatski naziv	Preveden hrvatski opis	Izvorni engleski opis
Dvostruki Udarac	Svaki nekoliko uzastopnih osnovnih napada, Master Yi udara dva puta.	Every few consecutive basic attacks, Master Yi strikes twice.
Prvi Udarac	Master Yi teleportira se preko mape zaslijepljujućom brzinom, nanoseći fizičku štetu većem broju meta. Istovremeno ga se ne može dotaknuti. Prvi Udarac može kritično udariti i dodati bonus fizičke štete zvijerima. Osnovni napadi smanjuju vrijeme odmaranja Prvog Udarca.	Master Yi teleports across the battlefield with blinding speed, dealing physical damage to multiple units in his path, while simultaneously becoming untargetable. Alpha Strike can critically strike and deals bonus physical damage to monsters. Basic attacks reduce Alpha Strike's cooldown.
Meditacija	Master Yi liječi svoje tijelo fokusom uma, vraćajući si Zdravlje. Nakratko prima smanjenu štetu. Također dobiva nanošenje „Dvostrukog Udarca“ i zaustavlja preostalo vrijeme trajanja Wuju Stila i Gorštaka za	Master Yi rejuvenates his body by focus of mind, restoring Health and taking reduced damage for a short time. In addition, Master Yi will gain stacks of Double Strike and pause the remaining duration on

	svaku sekundu koju meditira.	Wuju Style and Highlander for each second he channels.
Wuju Stil	Omogućuje bonus istinske štete na osnovnim napadima.	Grants bonus true damage on basic attacks.
Gorštak	Master Yi kreće se neusporedivom okretnošću, privremeno povećavajući svoju Brzinu Kretanja i Napada. Također se učini imunim na sve usporavajuće učinke. Kada je aktiviran, svako ubijanje ili asistiranje ubijanja produžuje njegovo trajanje. Pasivno smanjuje vrijeme odmaranja za njegove druge sposobnosti ubijanjem ili asistiranjem.	Master Yi moves with unparalleled agility, temporarily increasing his Movement and Attack Speeds as well as making him immune to all slowing effects. While active, Champion kills or assists extend Highlander's duration. Passively reduces cooldown for his other abilities on a kill or assist.

Prijevod opisa sposobnosti nisu predstavljali probleme, te je prilikom ovog procesa najvažnija bila prilagodba teksta na hrvatskom jeziku.

4.2.2.5. Miss Fortune, the Bounty Hunter/Lovkinja na glave

Heroj Miss Fortune, prikazan na slici 20. (LoL Wiki Miss Fortune, n.d.), predstavlja lika gusara i lovkinje na glave kojoj je motivacija osveta smrti njenih roditelja (LoL Miss Fortune, n.d.). U izvornoj verziji prati ju samopouzdana i privlačna osobnost koju upotpunjuje njen izgled no isto tako je se svi boje zbog njene nemilosrdnosti. Stoga je prilikom prijevoda bitno zadržati navedene karakteristike, i u govornim interakcijama koje su prikazane u tablici 13. i u sposobnostima u tablicama 14. i 15.



Slika 20. Miss Fortune (LoL Wiki Miss Fortune)

Tablica 13. Miss Fortune, govorne interakcije

Kategorija	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Odabir	Fortune doesn't favor fools.	Sreća ne prati budale.
Zabrana	Not a problem.	Nema problema.
Kretanje	Set sail! I know what I'm doing.	Isplovimo! Znam što radim.
Napad	The fun begins!	Vrijeme je za igru!

Odabrane govorne interakcije heroja Miss Fortune dešavaju se prilikom odabira, zabrane, kretanja te tijekom napada drugih heroja. Proveden prijevod je u velikoj mjeri bio izravan s manjim prilagodbama i varijacijama u korištenim riječima kako bi interakcije bolje odgovarale samom liku i hrvatskome jeziku. Ove prilagodbe mogu se primijetiti u prijevodu interakcije „The fun begins!“ koja se umjesto direktnoga „Zabava počinje!“ prevela kao „Vrijeme je za igru!“. Uz navedeno, također se gledalo da se osobnost ovog lika lako može vidjeti u predloženim prijevodima govornih interakcija te da se vidi prije spomenuta samopouzdanost koja je važna za priču ovog heroja.

Tablica 14. Miss Fortune, sposobnosti

Sposobnosti	Izvorna engleska verzija	Prevedena hrvatska verzija
Pasivna sposobnost	Love Tap	Ljubavni Dodir
Q	Double Up	Udvostruči
W	Strut	Šepurenje
E	Make it Rain	Kiša Kula
R	Bullet Time	Oluja Metaka

Kako se u govornim interakcijama heroja Miss Fortune može primijetiti njena samopouzdana priroda, kod njenih sposobnosti bitno je bilo naglasiti njenu privlačnu osobnost kao i njenu nemilosrdnost. Navedene osobine lako je primijetiti u nazivima sposobnosti npr. „Love Tap“ i „Strut“. Prijevod ovih sposobnosti relativno je izravan, dok je za prijevode zadnje dvije sposobnosti, „Make it Rain“ i „Bullet Time“ bilo potrebno konzultirati druge europske lokalizacije pošto je prijevod ovih sposobnosti na video igri i liku dosljedan način predstavljalo problem. Uspoređivanjem više raznih prijevoda došlo se do zaključka da su „Kiša Kula“ i „Oluja Metaka“ najprikladnije verzije.

Tablica 15. Miss Fortune, opis sposobnosti

Hrvatski naziv	Preveden hrvatski opis	Izvorni engleski opis
Ljubavni Dodir	Miss Fortune nanosi dodatnu fizičku štetu kad god napadne novu metu.	Miss Fortune deals bonus physical damage whenever she basic attacks a new target.
Udvostruči	Miss Fortune ispaljuje metak u neprijatelja, oštećujući njega i metu iza. Oba udarca mogu primijeniti „Ljubavni Dodir“.	Miss Fortune fires a bullet at an enemy, damaging them and a target behind them. Both strikes can also apply Love Tap.
Šepurenje	Miss Fortune pasivno dobiva	Miss Fortune passively gains

	brzinu kretanja kada ju se ne napada. Ova se sposobnost može aktivirati za kratkoročnu dodatnu brzinu napada. Kada se “odmara”, “Ljubavni Dodir” smanjuje preostalo vrijeme odmaranja.	Movement Speed when not attacked. This ability can be activated to grant bonus Attack Speed for a short duration. While it's on cooldown, Love Taps reduce the remaining cooldown of Strut.
Kiša Kula	Miss Fortune područje pokrije naletima metaka, nanoseći valove štete i usporavanja protivnicima	Miss Fortune reveals an area with a flurry of bullets, dealing waves of damage to opponents and slowing them.
Oluja Metaka	Miss Fortune saziva napad metaka u konus ispred sebe, nanoseći veliku količinu štete neprijateljima. Svaki val “Oluje Metaka” može kritički udariti.	Miss Fortune channels a barrage of bullets into a cone in front of her, dealing large amounts of damage to enemies. Each wave of Bullet Time can critically strike.

Kod prijevoda opisa se, kao i kod drugih heroja, primjenjivao direktan prijevod bez previše modifikacija i prilagodbi osim za stvaranje smislenijeg teksta i održavanja dosljednosti.

5. Istraživanje

Nakon dobivenog prijevoda osnovnih elemenata, heroja i njihovih pojedinosti ostaje samo ocjena predloženih prijevoda. Jedan od najboljih načina da se dođe do kolektivnog shvaćanja kvalitete i prikladnosti prijevoda je putem konzultiranja samih igrača od kojih je većina već godinama u svakodnevnom kontaktu s ovom igrom i njenim elementima i likovima. Upravo zbog toga odlučeno je provesti istraživanje i izraditi anketu na temelju koje bi se dobiveni potencijalni prijevodi stavili pred što veći broj hrvatskih igrača za što točniju i precizniju ocjenu. Putem ove ankete se, osim same ocjene i prihvaćanja prijevoda, htio dobiti i uvid u sam profil osoba koje igraju video igru što će se vidjeti u kasnijem dijelu analize. Kako bi anketa bila dostupna za ispunjavanje što većem broju ljudi, u anketu je uvedena i opcija za odgovor ljudi koji trenutno ne igraju ovu video igru. Tako će se također moći procijeniti bi li potencijalna hrvatska lokalizacija video igre „League of Legends“ utjecala na porast broja trenutnih igrača.

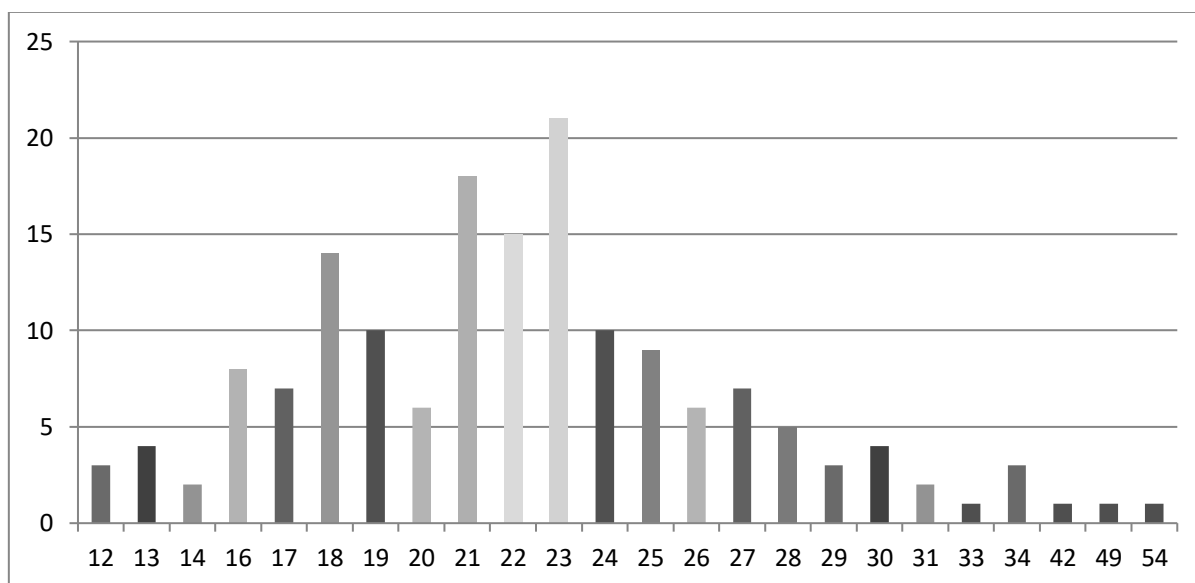
Cilj ovoga istraživanja je utvrditi na kojoj razini prihvaćenosti se nalazi predložen prijevod među ispitanicima. Također će se na ovaj način istražiti potencijalan interes kao i isplativost provođenja lokalizacije ove video igre na hrvatski jezik. U daljnjim poglavljima bolje će se opisati proces stvaranja ankete te će se prikazati dobiveni rezultati, dok će se u dijelu analize rezultata detaljnije opisati dobiveni odgovori i mišljenja.

5.1. Metodologija

Istraživanje je provedeno pomoću ankete izrađene pomoću platforme *Google Forms* te je sama anketa ispitanicima bila omogućena za rješavanje u razdoblju od 14. travnja do 21. travnja 2021. godine. Anketa je bila u potpunosti anonimna, sukladno pravilima o zaštiti osobnih podataka (GDPR) te ni u kakvom obliku nije prikupljala osobne informacije o ispitanicima. Gotova anketa bila je postavljena na društvenoj mreži Facebook, gdje je bila objavljena u grupama „League of Legends – Hrvatska (Croatia)“ i „League of Legends Balkan“ te na društvenoj mreži Reddit, u podforumu „Croatia“. Anketa se sastojala od 20 pitanja podijeljenih na 8 odjeljaka te se kroz njih ispitivao spol, dob, vremensko razdoblje (godine) provedeno igrajući video igru „League of Legends“ te želja za igranjem hrvatske lokalizacije video igre. Uz to se tražila i osobna ocjena ispitanika prikazanih prijevoda.

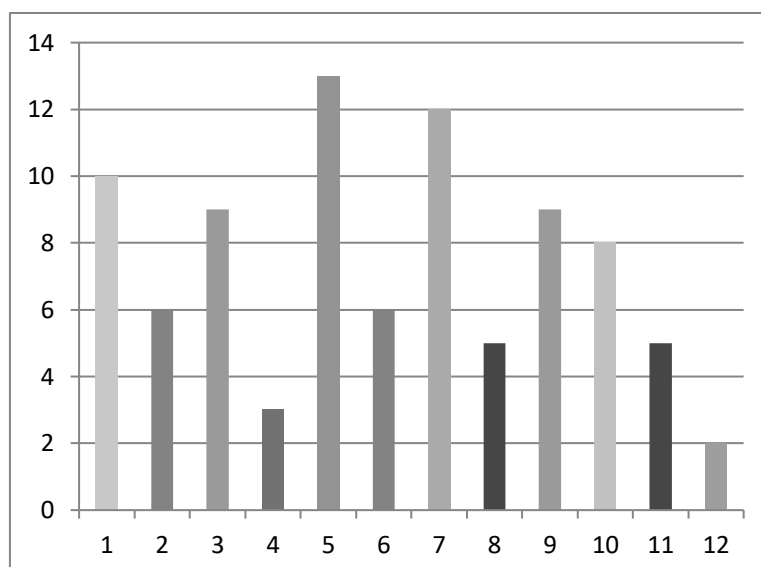
5.2. Rezultati i njihova analiza

Pomoću ankete su prikupljeni rezultati od 161 ispitanika od kojih je 131 (81,4 %) muškaraca te 30 (18,6 %) žena s rasponom godina od 12 do 54. Najviše ispitanika, njih 21, odgovorilo je da ima 23 godine. Detaljniji pregled godina ispitanika nudi se u grafikonu 1., gdje X-os predstavlja godine, a Y-os broj odgovarajućih ispitanika.



Grafikon 1. Godine ispitanika

Na neobavezno pitanje koliko godina igraju video igru “League of Legends” odgovorilo je 111 ispitanika. 22 (19,8 %) ispitanika navelo je da igru ne igra, dok su ostali odgovori u rasponu od 1 godine do 12 godina, te je njihov raspon i zastupljenost grafički prikazan u grafikonu 2. X-os predstavlja broj godina igranja dok Y-os predstavlja broj odgovarajućih ispitanika. Odgovorom na ovo pitanje opcijom “Ne igram” moći će se zaključiti, na kraju ankete, bi li ispitanici koji su odgovorili na taj način bili zainteresirani za igranje video igre “League of Legends” u slučaju da je lokalizirana na hrvatski jezik.

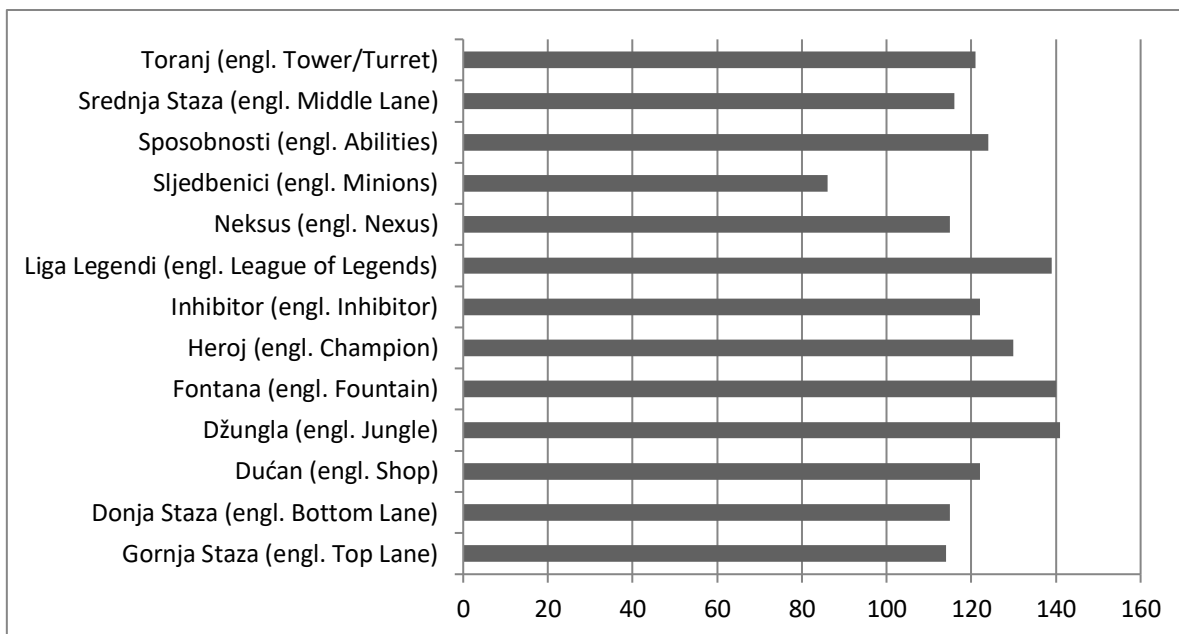


Grafikon 2. Vrijeme igranja u godinama (X-os) i broj igrača (Y-os)

Iduće pitanje od ispitanika je tražilo da odgovore predstavlja li im engleski jezik problem prilikom igranja. Ovdje je velika većina, 127 ispitanika (78,9 %), odgovorila kako im engleski jezik ne predstavlja problem prilikom igranja, 12 (7,5 %) ispitanika odgovorila je kako im engleski predstavlja problem, a ostalih 22 (13,6 %) ispitanika odgovorilo je kako video igru ne igra.

5.2.1. Rezultati osnovnih elemenata

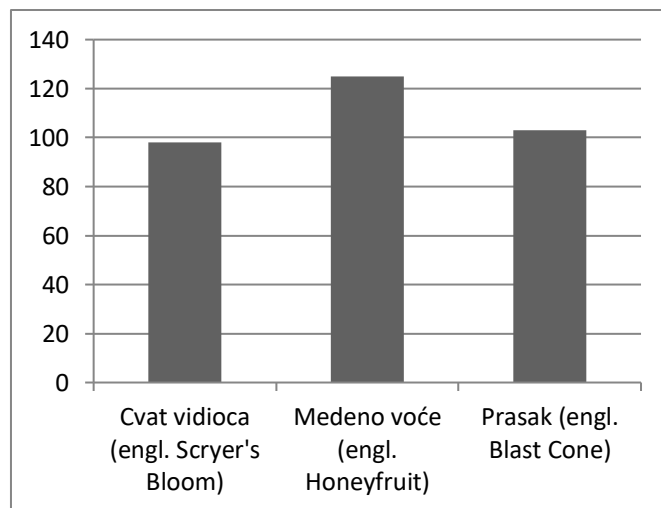
U ovom dijelu ankete ispitanicima su bile predstavljene prije utvrđene i navedene osnovne značajke video igre „League of Legends“, kako bi se dobila informacija o njihovoj suglasnosti s ponuđenim prijevodima za hrvatsku lokalizaciju. Princip ispunjavanja bio je taj da ispitanici označe one prijevode s kojima se slažu, dok druge ostavljaju neodabranima; tako da je moguće označiti ili sve ponuđene opcije ili pak ne označiti ni jednu u slučaju da se ispitanik ne slaže s njima. Rezultati ovoga pitanja prikazani su putem grafikona 3. Predloženi i izvorni engleski nazivi nalaze se na Y-osi, dok broj odgovarajućih ispitanika stoji na X-osi.



Grafikon 3. Rezultati prihvaćenosti prijevoda osnovnih elemenata

Može se primijetiti da ne postoji pojam za koji su se svi ispitanici složili da odgovara i dovoljno dobro predstavlja određenu značajku. Najveće prihvaćen prijedlog prijevoda bio je taj za „Džunglu“ (*engl. Jungle*), sa 141 (91,6 %) ispitanika koji su se složili. Iza Džungle slijede pojmovi „Fontana“ (*engl. Fountain*) i naziv igre „Liga Legendi“ (*engl. League of Legends*), sa 140 (90,9 %), odnosno 139 (90,3 %) ispitanika koji se slažu s predloženim nazivima. Primjetno je najmanje prihvaćen predloženi pojam „Sljedbenici“ (*engl. Minions*) s 86 (55,8 %) ispitanika koji smatraju da je predložen prijevod prikladan. Broj ispitanika koji se slaže s ostatkom predloženih prijevoda u rasponu je od 114 (74%) do 130 (84,4%) ispitanika. Sveukupno je na ovo pitanje odlučilo odgovoriti 154 (95,7 %) ispitanika, što ukazuje na to da se 7 (4,3 %) ispitanika nije složilo ni s jednim predloženim prijevodom s engleskoga na hrvatski jezik.

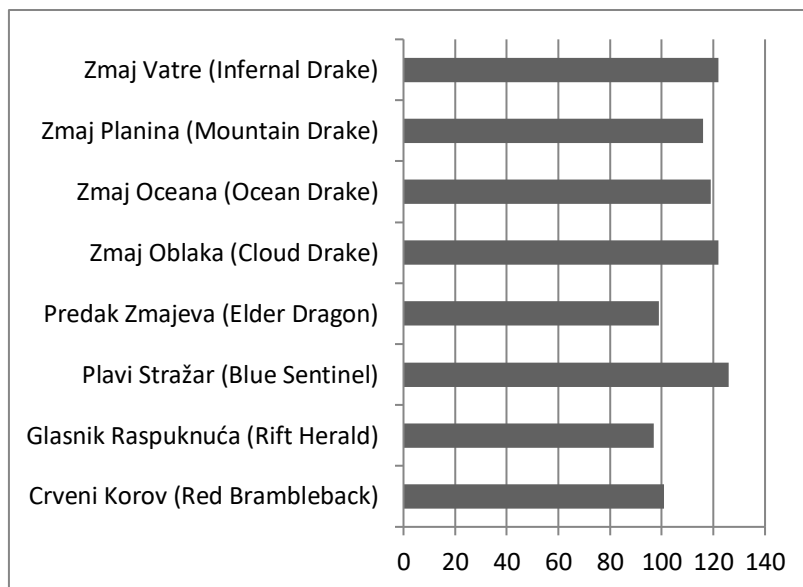
Sljedeće pitanje od ispitanika je tražilo da označe predložene prijevode biljaka s kojima se slažu, te su rezultati prikazani u grafikonu 4. Na grafu X-os predstavlja predložene nazive na hrvatski jezik, s izvornim engleskim nazivima u zagradama dok na Y-osi stoji broj ispitanika.



Grafikon 4. Rezultati prihvaćenosti prijevoda biljaka

U odgovaranju na ovo pitanje odlučilo je sudjelovati 132 (82 %) ispitanika; s ni jednim prijevodom nije se složilo 29 (18 %) ispitanika. Od odabranih prijevoda najbolje je prihvaćen pojam „Medeno voće“ (*engl. Honeyfruit*) te ga je odabralo 125 (94,7 %) ispitanika. Slijedi pojam „Prasak“ (*engl. Blast Cone*) kojeg je odabralo 103 (18 %) ispitanika, te je najmanje prihvaćen predloženi prijevod „Cvat vidioca“ (*engl. Scryer's Bloom*) s 98 (74,2 %) ispitanika koji su to smatrali kao dobrim i prikladnim prijevodom za hrvatsku verziju.

Predzadnje pitanje ovoga dijela ankete odnosilo se na predložene prijevode za zvijeri u video igri, te je u ovom pitanju svoje odgovore dalo 137 (85 %) ispitanika od ukupnih 161, tj. 24 (15 %) ispitanika nije smatralo ni jedan prijevod prihvatljivim. U grafikonu 5. moguće je vidjeti raspodjelu dobivenih rezultata, gdje na Y-osi stoji predložen naziv na hrvatskome jeziku s izvornom engleskom verzijom navedenom u zagradi dok je na X-osi naznačen broj ispitanika koji se slaže.



Grafikon 5. Rezultati prihvaćenosti prijevoda zvijeri

Najbolje prihvaćen prijevod jest taj pojma „Plavi Stražar“ (*engl. Blue Sentinel*) sa 126 (92 %) ispitanika koji su ga označili kao prihvatljivim, dok je najmanji broj odabira imao pojam „Glasnik Raspuknuća“ (*engl. Rift Herald*), kojeg je odabralo 97 (70, 8%) ispitanika. Ostatak rezultata kreće se u rasponu od 99 (72,3 %) ispitanika koji su prijevod smatrali prihvatljivim do 122 (89,1 %) ispitanika.

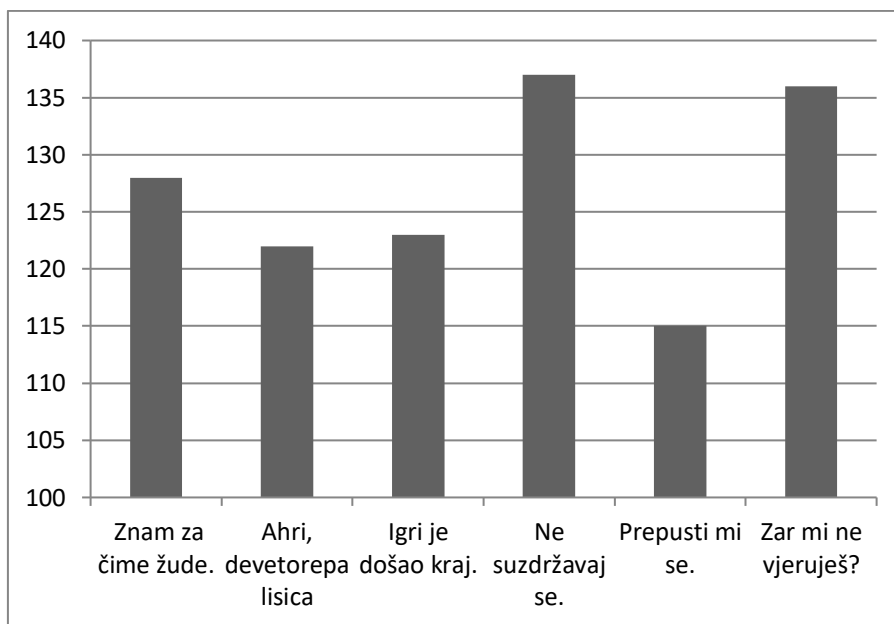
Zadnje pitanje vezano za osnovne značajke video igre ticalo se potencijalnog izgleda Dućana koji je ranije prikazan na slici 15. Ovdje je 110 (68,4 %) ispitanika označilo da se slaže s predloženim promjenama, prijevodima i izgledom dok je 17 (10,5 %) ispitanika označilo da se ne slaže. Da se djelomično slažu je navelo 34 (21,1 %) ispitanika.

5.2.2. Rezultati heroja i njihovih govornih interakcija i sposobnosti

Sljedeći dio ankete odnosio se na zasebne heroje, gdje se od ispitanika tražilo da označe predložene prijevode s kojima se slažu da bi se uklapale u hrvatsku lokalizaciju igre te se tražilo da tako ocijene prevedene govorne interakcije svakog heroja te njihove sposobnosti, kao i predloženo ime na hrvatskome jeziku. Heroji su navedeni abecednim poretom, tako da će redoslijed, kao i u anketi, biti naveden na sljedeći način: Ahri, Darius, Lux, Master Yi te Miss Fortune.

Dio ankete koji se odnosi na govorne interakcije heroja Ahri ispunilo je 143 (88,8 %) ispitanika od sveukupnih 161 ispitanika. Dobiveni rezultati prikazani su na grafikonu 6., gdje

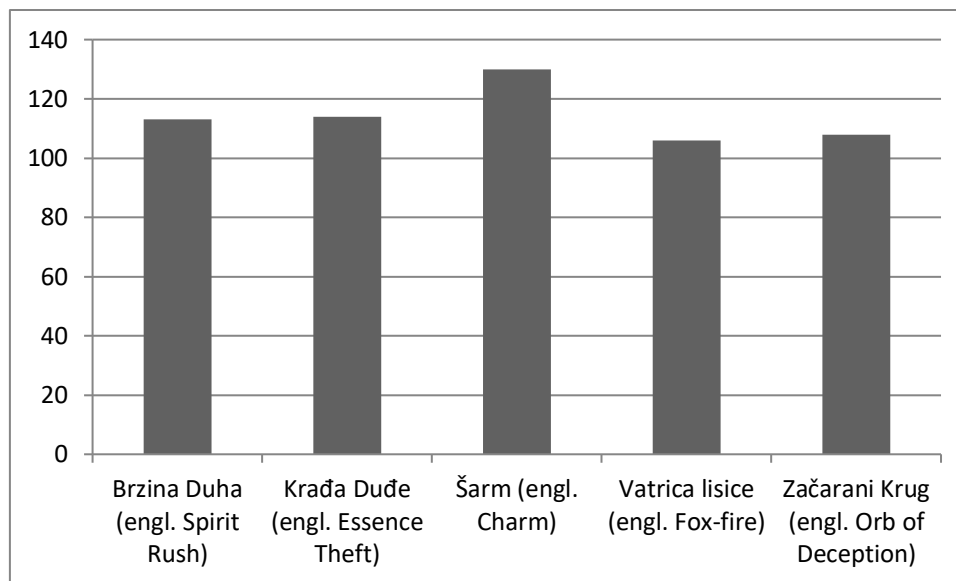
Y-os predstavlja broj ispitanika, a X-os na sebi nosi predložene hrvatske verzije govornih interakcija. Radi preglednosti grafikona nije uključena i izvorna engleska verzija no ona je prikazana ranije u radu u tablici 1.



Grafikon 6. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Ahri

Od 143 odgovora najviše je prihvaćena fraza „Ne suzdržavaj se.“ (*engl. Don't hold back.*) koju je odabralo 137 (95,8 %) ispitanika, a najmanje prihvaćena je fraza „Prepusti mi se.“ (*engl. Indulge me.*) koju je odabralo 115 (80,4 %) ispitanika. Ostali rezultati u rasponu su od 123 (85,3 %) do 136 (95,1 %) prihvaćenosti od strane ispitanika. Samo predloženo ime „Ahri, devetorepa lisica“ (*engl. Ahri, the Nine-tailed Fox*) prihvaća 122 (85,3 %) ispitanika. Kada se gleda ukupan broj ispitanika, 161, to znači da ovo predloženo ime prihvaća 75,8 % ispitanika.

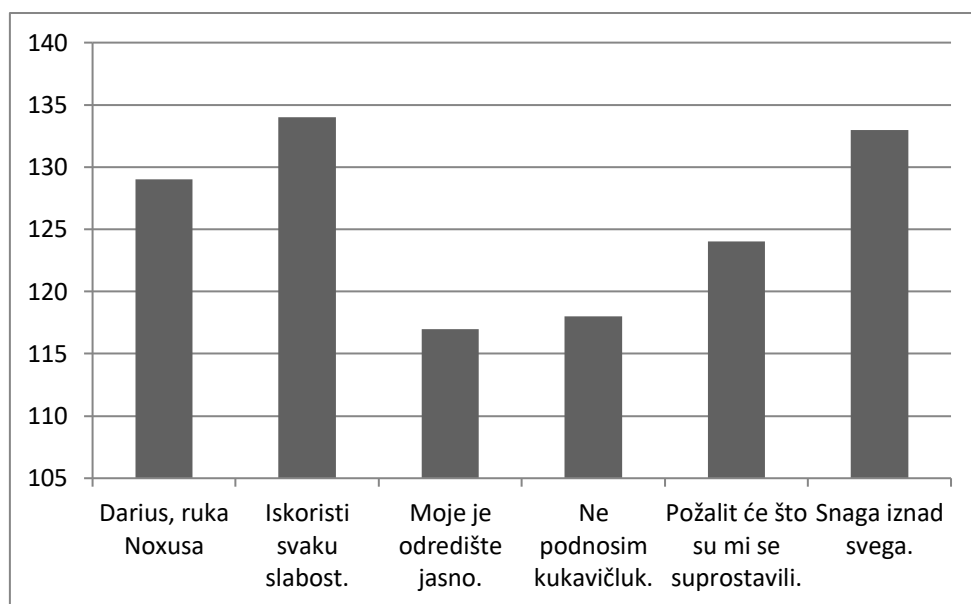
Sposobnosti heroja Ahri procijenilo je 138 ispitanika (85,7 %), što znači da se s njima slaže manje ljudi nego s govornim interakcijama, a s niti jednom se ne slaže 23 (14,3 %) ispitanika. Dobiveni rezultati predloženih prijevoda sposobnosti nalaze se u grafikonu 7. Y-os predstavlja broj ispitanika koji se slažu, dok X-os predstavlja predložene prijevode sposobnosti na hrvatskom jeziku kao i izvorne nazive u zagradama. Ovdje su se ocjenjivali i opisi samih sposobnosti, no radi preglednijeg izgleda grafikona odlučeno je da ne budu prikazani. Predloženi prijevodi opisa sposobnosti navedeni su ranije u radu te se mogu vidjeti u tablici 3. .



Grafikon 7. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Ahri

Od 138 odgovora najbolje je prihvaćena sposobnost „Šarm“ (*engl. Charm*) sa 130 (94,2 %) ispitanika. Predloženi prijevodi ostalih sposobnosti prihvaća manje ispitanika te se njihove vrijednosti kreću od 106 (76,8 %) ispitanika koji prihvaćaju frazu do 114 (82,6 %) ispitanika.

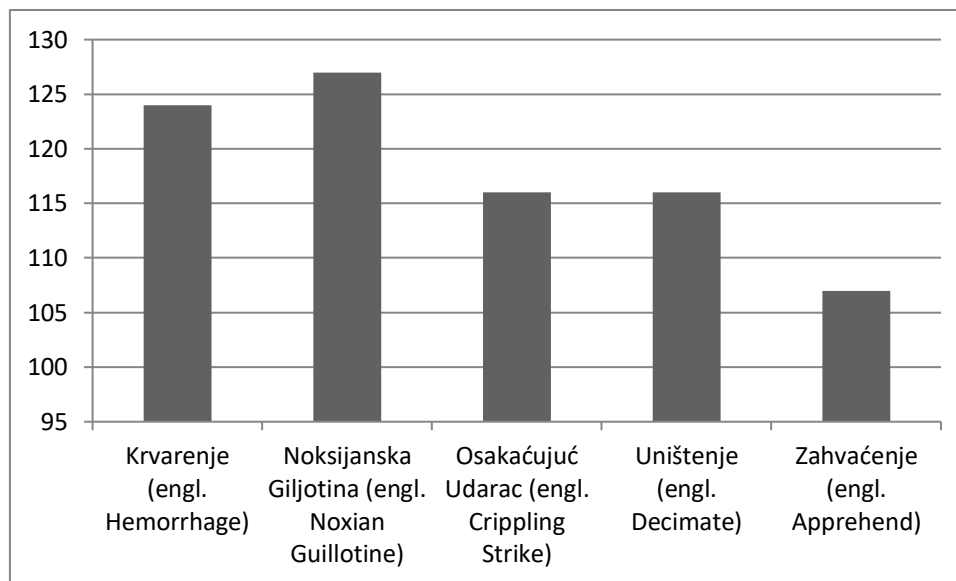
Sljedeći dio ankete odnosio se na heroja Dariusu. Njegove govorne interakcije i predloženo ime ispunilo je 142 (88,2 %) ispitanika. Rezultati ovoga dijela ankete prikazani su na grafikonu 8. Radi preglednosti pratit će se isti način prikazivanja kao i kod heroja Ahri. Y-os nudi pregled broja ispitanika dok X-os prikazuje predložene hrvatske prijevode, dok su izvorne engleske fraze vidljive u tablici 4.



Grafikon 8. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Dariusa

Predloženo ime ovoga heroja, „Darius, ruka Noxusa“ (*engl. Darius, the Hand of Noxus*) odabralo je 129 (90,8 %) ispitanika, što bi predstavljalo postotak od 80,1 % kada se gleda sveukupan broj ispitanika. Najviše odabira ima fraza „Iskoristi svaku slabost.“ (*engl. Exploit every weakness.*), te ju je odabralo 134 (94,4 %) ispitanika. Najmanje odabira ima fraza „Moje je odredište jasno.“ (*engl. My destination is clear.*) koje je odabralo 117 (82,4 %) ispitanika. Ostali odgovori su od rasponu od 118 (83,1 %) do 133 (93,7 %) ispitanika.

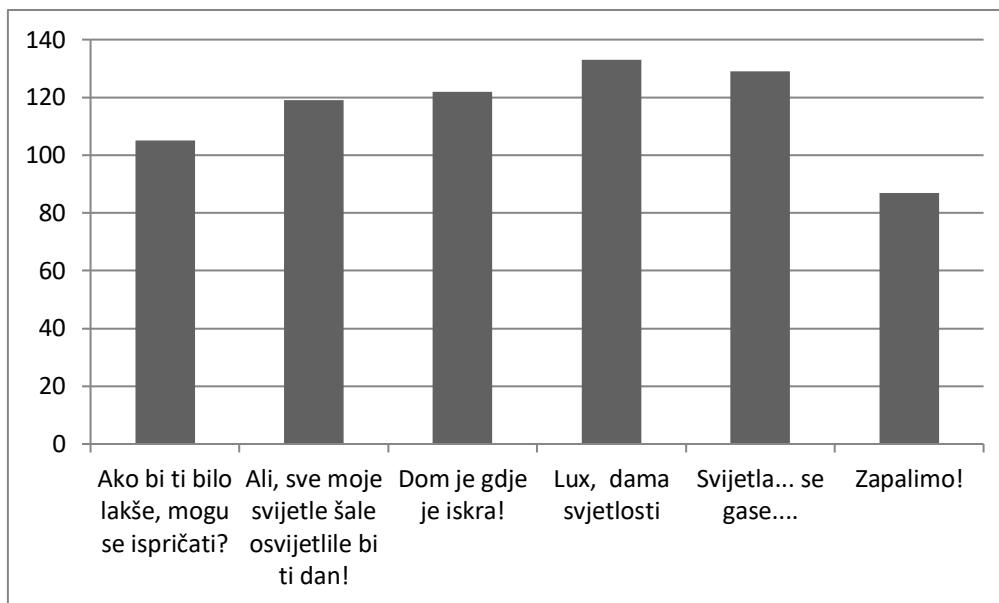
Pitanje vezano za sposobnosti heroja Dariusa ispunilo je 136 ispitanika, što predstavlja postotak od 84,5 % kada se gleda sveukupan broj ispitanika. Ovaj dio je ponovno ispunilo manje ispitanika nego što je ispunilo pitanje vezano za govorne interakcije i ime, tj. 25 (15,5 %) ispitanika odlučilo je ne odgovoriti ovaj dio ankete. Dobiveni rezultati prikazani su na grafikonu 9. te prate isti princip kao i prijašnji heroj, Ahri. Na grafikonu se nalazi X-os koja predstavlja predložene prijevode na hrvatski jezik te izvorne engleske nazive u zagradama, dok Y-os predstavlja broj ispitanika. Iako su se ocjenjivali i opisi sposobnosti, nisu prikazani. Predloženi prijevodi sposobnosti navedeni su ranije u radu te se mogu vidjeti u tablici 6.



Grafikon 9. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Dariusa

Sa 127 (93,4 %) ispitanika koji su odabrali ovu sposobnost, „Noksijanska Giljotina“ (*engl. Noxian Guillotine*) najbolje je prihvaćena. Sljedeća je sposobnost „Kvarenje“ (*engl. Hemorrhage*) sa 124 (91,2 %) ispitanika. Najmanje odabira imala je sposobnost „Zahvaćenje“ (*engl. Apprehend*) sa 107 (78,7 %) ispitanika dok posljednje dvije sposobnosti, „Uništenje“ (*engl. Decimate*) i „Osakaćujuć Udarac“ (*engl. Crippling Strike*) dijele isti broj odabira, 116 (85,3 %).

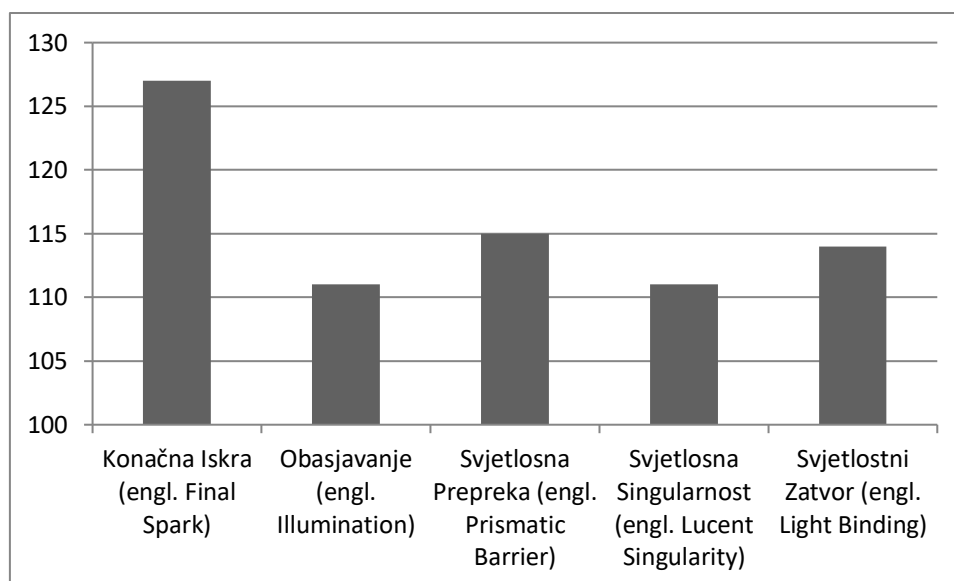
Iduće pitanje tražilo je da se ocijene ponuđeni prijevodi za heroja Lux, te je ovaj dio ankete ispunilo 141 (87,6 %) ispitanika. Rezultati prvog dijela, predloženog imena i govornih interakcija, vidljivi su u grafikonu 10. te prate isti princip prikaza kao i prethodni heroji, tj. prikazat će se samo predloženi hrvatski prijevodi. Izvorne engleske fraze prikazane su u tablici 7.



Grafikon 10. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Lux

Predloženo ime za ovog heroja, „Lux, dama svjetlosti“ (*engl. Lux, the Lady of Luminosity*), odabralo je 133 (94,3 %) ispitanika, tj. 82,6 % kada se gleda u odnosu na cjelokupan broj ispitanika. Što se tiče govornih interakcija, najviše ispitanika smatra kako je „Svijetla... se gase...“ (*engl. Lights... out...*) najbolji prijevod od ponuđenih dok „Zapalimo!“ (*engl. Let's light it up!*) spada u najmanje odabran prijevod s 87 (61,7 %) ispitanika. Ostale govorne interakcije kreću se od 105 (74,5 %) do 122 (86,5 %) ispitanika.

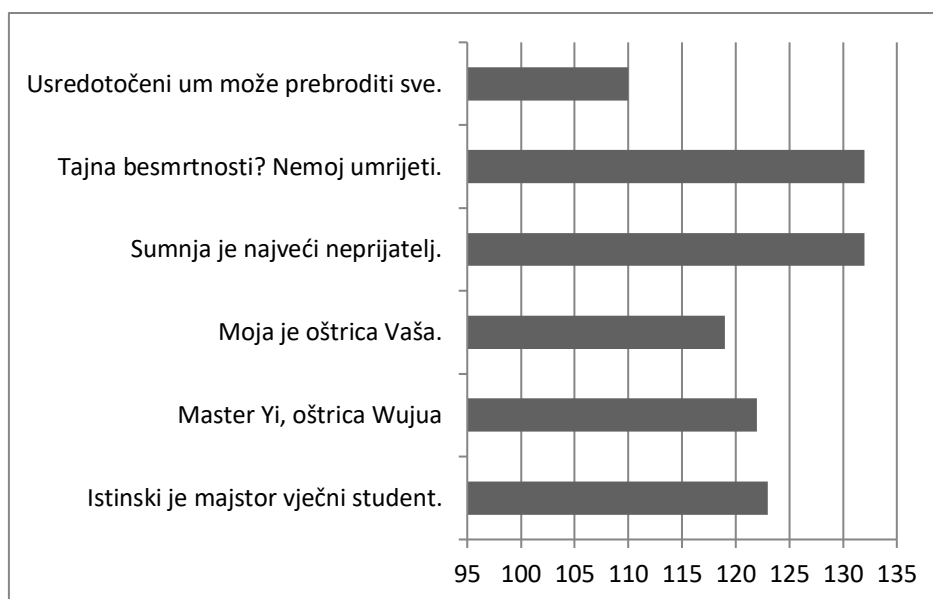
Na pitanje odabira prikladnih prijevoda sposobnosti heroja Lux odazvalo se 134 ispitanika, tj. 83,2 % ispitanika od sveukupnog broja ispitanika. Dobiveni rezultati prikazani su u grafikonu 11. te slijede način prikaza korišten kod prijašnjih heroja, tako da se na X-osi nalaze predloženi prijevodi na hrvatskome te izvorni engleski nazivi u zagradama a Y-os predstavlja broj ispitanika. Opisi sposobnosti neće biti prikazani, no vidljivi su u tablici 9.



Grafikon 11. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Lux

Daleko najviše odabira dobila je sposobnost „Konačna Iskra“ (*engl. Final Spark*) sa 127 (94,8 %) ispitanika koji su ju odabrali kao prikladnim prijevodom. Najmanje odabira ovdje dijele dvije sposobnosti: „Obasjavanje“ (*engl. Illumination*) i „Svjetlosna Singularnost“ (*engl. Lucent Singularity*) sa 111 (82,8 %) ispitanika koji se slažu s predloženim prijevodima. Preostale sposobnosti dobile su 114 (85,1 %) i 115 (85,8 %) ispitanika koji se slažu s prijevodom.

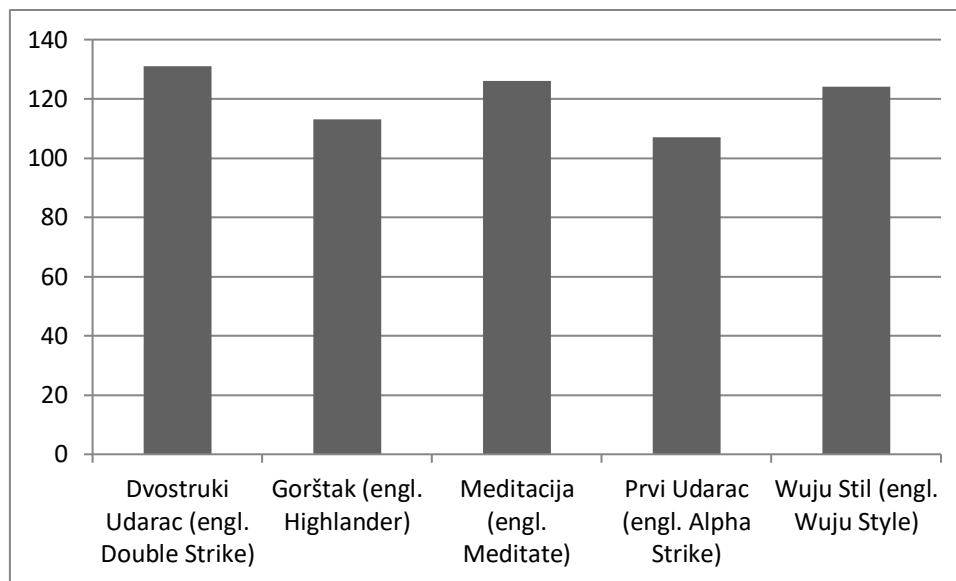
Sljedeće pitanje odnosilo se na heroja Master Yi-a, te se ponovno tražilo da se ocijene prijevodi predloženog imena kao i govornih interakcija. Ovaj dio ankete ispunilo je 140 (87 %) ispitanika te su rezultati ovog pitanja vidljivi u grafikonu 12. Prikaz grafikona prati isti princip kao i kod prethodnih heroja, stoga će se prikazati samo predloženi hrvatski prijevodi koji su vidljivi u tablici 10.



Grafikon 12. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Master Yi-a

U ovome pitanju je najmanje odabira dobila fraza „Usredotočeni um može prebroditi sve.“ (*engl. The focused mind can pierce through stone.*) sa 110 (78,6 %) ispitanika koji su odabrali ovaj prijevod, no najviše odabira, 132 (94,3 %), dobile su fraze „Sumnja je najveći neprijatelj.“ (*engl. Doubt is the greatest enemy.*) i „Tajna besmrtnosti? Nemoj umrijeti.“ (*engl. The key to immortality? Not dying.*). Ostali prijedlozi dobili su od 119 (85 %) ispitanika koji se slažu, do 123 (87,9 %) ispitanika. Sam prijedlog imena odabralo je 122 (87,1 %) ispitanika, tj. 75,8 % kada se gleda sveukupan broj ispitanika.

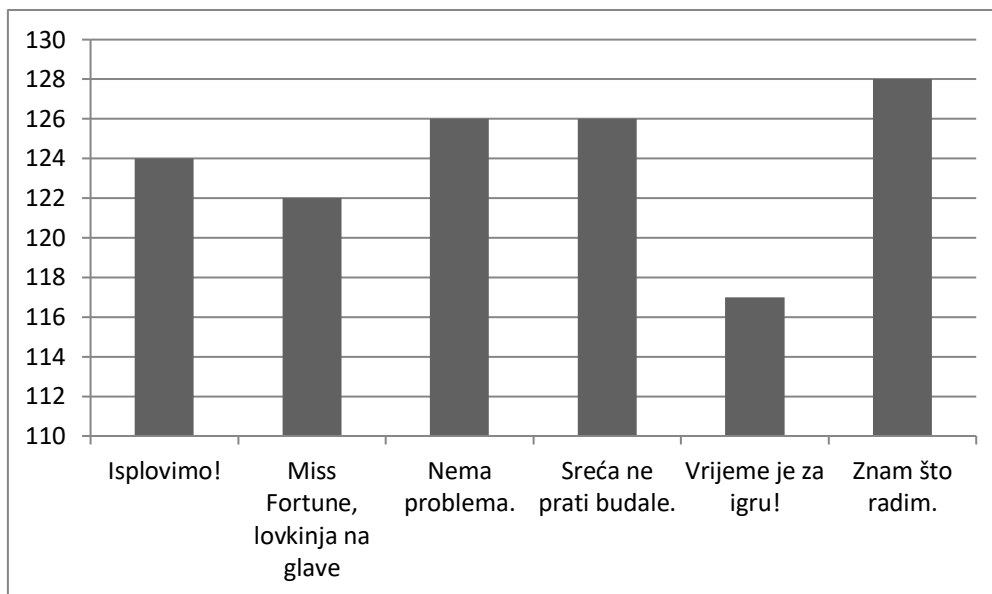
Pitanje vezano uz sposobnosti heroja Master Yi-a odgovorilo je 135 ispitanika od sveukupnih 161, što predstavlja postotak od 83,9 %. Dobiveni rezultati prikazani su na grafikonu 13. te također slijede princip prikaza korišten kod prijašnjih heroja. Na X-osi se nalaze predloženi prijevodi na hrvatskome jeziku kao i izvorni engleski nazivi u zagradama, a na Y-osi se nalazi broj ispitanika. Opisi sposobnosti nisu prikazani, no vidljivi su u tablici 12.



Grafikon 13. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Master Yi-a

Od predloženih prijevoda sposobnosti najviše je odabira dobilo prijedlog „Dvostruki Udarac“ (*engl. Double Strike*), as 131 (97 %) odabira. Najmanje, 107 (79,3 %) ispitanika, odabralo je prijedlog „Prvi Udarac“ (*engl. Alpha Strike*). Ostale sposobnosti dobile su od 112 (83 %) ispitanika koji se slažu s prijedlogom prijevoda do 126 (93,3 %) ispitanika.

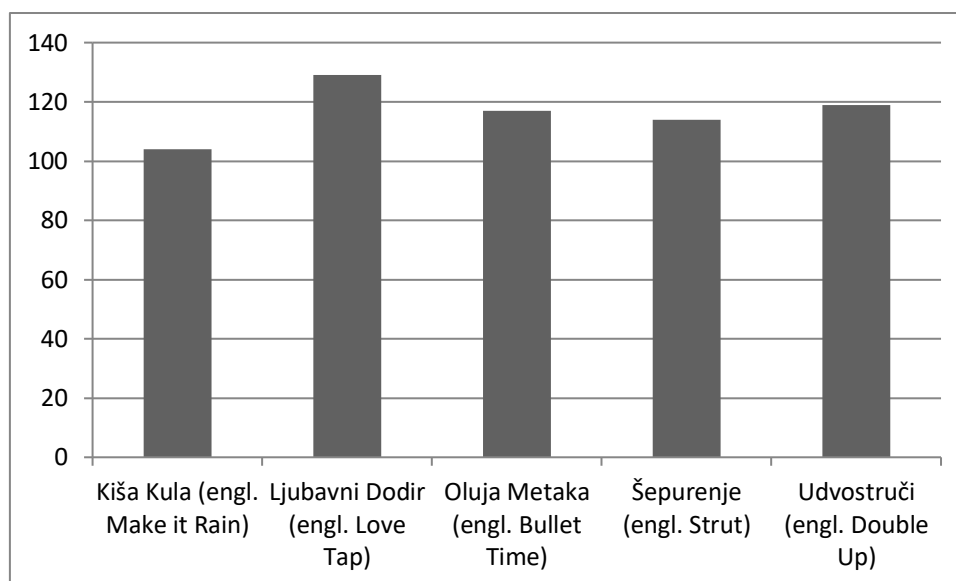
Zadnje pitanje ovog dijela ankete odnosilo se na heroja Miss Fortune. Kao i kod prijašnjih heroja, od ispitanika se tražilo da ocijene predložen prijevod samog imena ovog heroja kao i prijevode govornih interakcija. U ovom pitanju sudjelovalo je 138 ispitanika, tj. 85,7 % ukupnog broja ispitanika. Rezultate je moguće vidjeti u grafikonu 14., te se ponovno prikazuju samo predloženi hrvatski nazivi radi preglednosti, no cijele prijevode je moguće vidjeti u tablici 13.



Grafikon 14. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Miss Fortune

Od 138 ispitanika koji su sudjelovali u ovom pitanju, njih 122 (88,4 %) se složilo da predloženo ime „Miss Fortune, lovkinja na glave“ (*engl. Miss Fortune, the Bounty Hunter*) odgovara kao hrvatski prijevod. U odnosu na sveukupan broj ispitanika to predstavlja postotak od 75,8 % prihvaćenosti. Najmanje odabira dobila je govorna interakcija „Vrijeme je za igru!“ (*engl. The fun begins!*) koju je odabralo 117 (84,8 %) ispitanika, dok je najviše odabira dobio prijevod „Znam što radim.“ (*engl. I know what I'm doing.*) sa 128 (92,8 %) ispitanika koji se slažu. Ostali prijedlozi prijevoda prihvaćeni su u rasponu od 124 (89,9 %) ispitanika do 126 (91,3 %) ispitanika.

Pitanje vezano za sposobnosti heroja Miss Fortune odgovorilo je 136 ispitanika od sveukupnog broja 161, te ovo daje postotak od 84,5 %. Dobiveni rezultati vidljivi su na grafikonu 15. koji prati isti princip prikaza kao i prijašnji. Na X-osi se nalaze predloženi prijevodi na hrvatskome jeziku kao i izvorni engleski nazivi u zagradama, a na Y-osi se nalazi broj ispitanika. Opisi sposobnosti nisu prikazani, no vidljivi su u tablici 15.



Grafikon 15. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Miss Fortune

Sposobnost s najmanje odabira jest „Kiša Metaka“ (*engl. Make it Rain*) te ju je odabralo 104 (76,5 %) ispitanika. Najviše odabira dobila je sposobnost „Ljubavni Dodir“ (*engl. Love Tap*) sa 129 (94,9 %) ispitanika koji su ju odabrali. Ostali predloženi prijevodi sposobnosti dobili su odabir od 114 (83,8 %) ispitanika do 119 (87,5 %) ispitanika.

5.2.3. Rezultati zaključnih pitanja

Zadnji dio ove ankete sastojao se od dva pitanja koja su služila kako bi se procijenio broj i postotak ispitanika koji bi se odlučio na igranje hrvatske lokalizacije video igre „League of Legends“ te ako ne, iz kojeg razloga. Na drugo pitanje moglo se odabrati više odgovora ili napisati vlastiti. Na prvo i obavezno pitanje je 38 (23,6 %) ispitanika odgovorilo kako bi igrali lokaliziranu hrvatsku verziju ove video igre, dok je preostalih 123 (76,4 %) ispitanika odgovorilo kako ju ne bi igrali. Na pitanje zašto odgovorilo je 123 ispitanika te je najčešći odgovor bio da se čini neprirodno (87 [70,7 %] ispitanika), da se čini smiješno (47 [38,2 %] ispitanika) te da su jednostavno naviknuli na englesku verziju video igre (83 [67,4 %] ispitanika). 10 ispitanika odgovorilo je kako ne igra ovu video igru te da ih ne zanima, stoga ne bi igrali ni da je lokalizirana na hrvatskom. Ostatak ispitanika, njih 6, kao odgovor je dalo vlastito mišljenje o potencijalnoj lokalizaciji na hrvatski jezik od kojih će se neki prokomentirati u sljedećem dijelu rada.

5.3. Detaljnija analiza istraživanja

Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi prihvaćanje ponuđenih potencijalnih prijevoda s engleskoga na hrvatski jezik od strane ispitanika (trenutnih i potencijalnih igrača) te odgovoriti na pitanje postoji li interes za hrvatskom lokalizacijom video igre „League of Legends“. Na temelju svih dobivenih rezultata moguće je doći do okvirne ideje opće prihvaćenosti predloženih prijevoda osnovnih elemenata video igre „League of Legends“, imena heroja, njihovih govornih interakcija i sposobnosti. Dobiveni rezultati se također mogu primijeniti u procesu razmatranja uspjeha i profitabilnosti potencijalne hrvatske lokalizacije video igre „League of Legends“, pošto se može usporediti broj ispitanika koji je odgovorio kako trenutno ne igra ovu video igru i koliko ih je odgovorilo da ne igraju na kraju ankete, tj. koliko bi se odlučilo na igranje ove video igre u slučaju da postoji hrvatska verzija. Navedeno će se bolje objasniti u sljedećim paragrafima.

Nakon ranije spomenutih brojeva i postotaka prihvaćenosti predloženih prijevoda potrebno je naglasiti i postotak ispitanika koji su odlučili ne odgovoriti na pojedina pitanja, tj. postotak ispitanika koji se nije slagao ni s jednim ponuđenim prijevodom u određenom pitanju. Ove brojke su relativno niske (u rasponu od 7 [4,3 %] do 29 [18 %] ispitanika), no bitno ih je naglasiti kako bi se više pozornosti moglo obratiti na potencijalne probleme u slučaju nekog projekta prijevoda i lokalizacije video igre „League of Legends“. Promatranjem svih rezultata može se uočiti da su potencijalni prijevodi biljaka najmanje prihvaćeni te da su predloženi prijevodi stvorenja također problematični. Također je na temelju dobivenih rezultata moguće zaključiti da su sposobnosti heroja i njihovi opisi manje prihvaćeni od imena heroja i njihovih govornih interakcija, tako da bi se prilikom prevođenja navedenih dijelova trebalo obratiti više pažnje i koristiti više kreativnosti.

Neki ponuđeni prijevodi također su stvarali probleme kod nekih ispitanika te su stoga bili navedeni kao odgovor na zadnje pitanje, stoga su prokomentirani neki od dobivenih odgovora. Najviše je spomenut prijevod heroja Lux, „Zapalimo!“ (*engl. Let's light it up!*). Ovdje je kao alternativa nekoliko puta spomenut prijevod „Osvijetlimo!“, te ovdje, u kontekstu lika Lux, predložen prijevod odgovara puno bolje od originalno ponuđenoga prijevoda. Ovo je bio primjer prijevoda koji se putem povratnih informacija od korisnika poboljšao, no neke povratne informacije ne mogu se ispravno primijeniti na prijevod. Npr. Jedan ispitanik naveo je kako bi za prijevod sposobnosti heroja Darius, „Uništenje“ (*engl. Decimate*), bolje odgovarao prijevod „Desetkovanje“. Ovdje ispitanik navodi direktan prijevod s engleskog na hrvatski jezik koji se, iako točan, nikako ne uklapa u navedenu

sposobnost niti u lika Dariusa. Desetkovanje se odnosi na „ubijanje ili strijeljanje svakog desetog“ te ovo nije povezano sa samom sposobnošću heroja Dariusa o kojoj se ranije govorilo. Neki ispitanici također su nudili povratne informacije koje se tiču načina prijevoda. Dvoje ispitanika navelo je kako smatraju da su pojmovi i izrazi doslovno prevedeni, dok je jedan sudionik izrazio mišljenje da bi prijevod trebao biti više izravan. Stoga je na kraju važno samostalno procijeniti koji predloženi prijevodi uistinu stvaraju probleme te gledanjem cjelokupne statistike i rezultata zaključiti bi li se neki prijevod u budućnosti trebao prilagoditi ili promijeniti.

Također, bitno je spomenuti rezultate dobivene na pitanje predstavlja li engleski jezik probleme prilikom igranja. Sveukupno je relativno malen broj ispitanika naveo kako im engleski predstavlja probleme prilikom igranja, te se pretpostavlja da sami nazivi heroja, njihove govorne interakcije, biljaka, stvorenja i slično ne bih trebao predstavljati probleme, pošto znanje navedenih naziva i informacija u stvari nije bitno za samo igranje, ali naravno utječe na cjelokupan dojam koji se dobiva igrajući. No, može se pretpostaviti da, ako se radi o problemu s engleskim kod razumijevanja i boljeg shvaćanja video igre, najveće probleme stvaraju sposobnosti samih heroja koje uvelike mogu utjecati na razumijevanje, shvaćanje te na kraju i uživanje u video igri. Utjecaj navedenog problema mogao bi se primijetiti na broju ispitanika koji su na početku ankete odgovorili kako ne igraju ovu igru te se to može usporediti s brojem ispitanika koji je na kraju ankete naveo kako bi igrali lokaliziranu hrvatsku verziju video igre „League of Legends“. Putem njihove usporedbe može se doći do zaključka i odgovora na pitanje bi li hrvatska lokalizacija video igre bila uspješna. Iako je velika većina ispitanika odgovorila kako im engleski jezik ne predstavlja probleme prilikom igranja (135 [83,9 %] ispitanika), onima koji su naveli kako im engleski jezik predstavlja probleme (12 [7,5 %] ispitanika) potencijalna lokalizacija ove video igre za hrvatski jezik mogla bi pozitivno utjecati na iskustvo prilikom igranja. Također se može dogoditi da bi ispitanici koji trenutno ne igraju ovu video igru, uvođenjem hrvatske lokalizacije postali potencijalni igrači. Navedeni slučajevi objašnjavaju broj ispitanika (38 [23,6 %]) koji je odgovorio kako bi igrali video igru u slučaju hrvatske lokalizacije. Naravno, jasno je da je ovo mala brojka te da s nikakvom sigurnošću ne može ukazati na potencijalan uspjeh ni profitabilnost stvaranja hrvatske lokalizacije ove video igre, pošto je Hrvatska jednostavno premala zemlja, no dobiven rezultat bio je iznenađujući i pokazao je da postoji interes za hrvatskom lokalizacijom igre „League of Legends“.

6. Zaključak

Budući da strana tržišta uvelike doprinose izdavačkom rezultatu, izdavači obraćaju više pažnje na načine na koje mogu povećati svoju prodaju u međunarodnom tržištu. Jedan od potencijalnih načina povećavanje prodaje je objavljivanjem međunarodnih verzija video igara koje su prevedene na nekoliko jezika. Lokalizacija video igara je proces kojim se osigurava da video igra funkcionira na prevedenom jeziku bez smetnji i da obožavatelji mogu nesmetano uživati u njoj kao da je izvorna verzija. Video igre se obično prodaju širom svijeta, što znači da se moraju prilagoditi velikom broju jezika, kulturnim razlikama, načinima govora i razmišljanja i slično. Pored navedenih, lokalizacija video igara uključuje i prilagođavanje pravnim i regionalnim zahtjevima ciljanog jezika i države kao i brojnim kulturnim nijansama koje su specifične za svako područje. Ona podrazumijeva prijevod teksta u video igri, audio materijala i drugih komponenti video igre, ali uključuje i prilagodbu dizajna, korištenih boje, datuma, valuta i slično. Lokalizacija mora uzeti u obzir kulturna obilježja, povijest, religiju, etnička i geopolitička obilježja ciljnog tržišta kako bi se održala sama igrivost video igre. Stoga je igrivost presudan aspekt za lokalizaciju video igara, jer iako glavna mehanička funkcionalnost prevedene igre može biti ista kao i izvorna verzija sam dojam proizvoda od strane igrača može biti negativan što može rezultirati negativnim doživljajem prilikom igranja. Sve navedeno radi se s izravnim ili kreativnim prijevodom i cijelim procesom lokalizacije.

Navedena teorija u ovome radu pokušala se praktično primijeniti s provođenjem prijevoda in-game korisničkog sučelja video igre „League of Legends“ gdje su za prijevod odabrani osnovni elementi (mapa, zvijeri i biljke) te pet heroja, kao i njihove govorne interakcije i sposobnosti. Kao ograničenje ovog projekta može se smatrati činjenica da su prevedeni samo navedeni elementi, za razliku od prevođenja cijele video igre, no takav pothvat je izvan opsega ovakvog rada. U slučaju da se u budućnosti provede sličan projekt rezultate bi vrlo vjerojatno poboljšao veći opseg prevođenja.

Kvaliteta i prihvaćanje dobivenih prijevoda ispitala se putem ankete namijenjene trenutnim i potencijalnim igračima video igre. Ovim putem također se gledao i interes za potencijalnom hrvatskom lokalizacijom video igre. Dobiveni rezultati ukazali su generalno na prihvaćanje predloženih prijevoda, no pokazalo se da bi više pažnje trebalo posvetiti prijevodu nekih osnovnih elemenata kao i osobnosti. Na temelju rezultata također je moguće zaključiti da engleski jezik ne predstavlja probleme prilikom igranja. Zbog navedene činjenice bio je iznenađujući rezultat koji ukazuje da postoji interes za hrvatskom lokalizacijom. Naravno, dobiveni rezultati to ne potvrđuju u potpunosti, te se ne može zaključiti da je istraživanje

provedeno na 161 ispitaniku dovoljno za razmatranje potencijalne hrvatske lokalizacije ove video igre. Iako je vjerojatnost lokalizacije ove video igre na hrvatski jezik vrlo malena, pošto je dokazano da igrači nemaju problema s izvornom verzijom i zbog relativno malog broj igrača općenito, zanimljivo je promatrati kako igrači reagiraju na prijevod te je isto tako interesantno analizirati bi li se trud i financiranje ovakvoga projekta isplatilo na području Hrvatske.

7. Literatura

1. ActivePlayer. (2021). *League of Legends*. Preuzeto 25. travnja 2021. s <https://activeplayer.io/league-of-legends/>
2. Bernal Merino, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. Preuzeto 22. travnja 2021. s https://jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf
3. Bernal Merino, M. (2008). CREATIVITY IN THE TRANSLATION OF VIDEO GAMES. *Quaderns de Filologia. Estudis Literaris.*, 13, 57–70. Preuzeto 22. travnja 2021. s <https://core.ac.uk/download/pdf/71017603.pdf>
4. Bernal Merino, M. (2009). Video games and children's books in translation. *The Journal of Specialised Translation*, 11, 234–247. Preuzeto 22. travnja 2021. s https://jostrans.org/issue11/art_bernal.pdf
5. Bushouse, E. (2015). *The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation*. Preuzeto 23. travnja 2021. s https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1218&context=masters_theses_2#:~:text=Because%20playability%20and%20immersion%20are,of%20the%20gameplay%20is%20crucial.
6. Costales, A. F. (2012). *Exploring Translation Strategies in Video Game Localization*. Preuzeto 23. travnja 2021. s https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization
7. Díaz Montón, D. (2007). *It's a funny game*. Preuzeto 23. travnja 2021. s http://www.wordlabtranslations.com/download/its_a_funny_game_EN.pdf
8. Dietz, F. (2007). "How Difficult Can That Be?" – *The Work of Computer and Video Game Localization*. Preuzeto 24. travnja 2021. s <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/download/75763/96193/0>
9. Dixon, E. (2020). *2020 LoL World Championship draws 3.8m peak viewers*. SportsProMedia. Preuzeto 25. travnja 2021. s <https://www.sportspromedia.com/news/league-of-legends-world-championship-2020-final-audience-viewing-figures#:~:text=Esports%20tournament%20racks%20up%20139m,up%20from%20last%20year's%20137m.&text=The%202020%20League%20of%20Legends,year's%20high%20of%203.9%20million.>

10. EC Innovations. (2019). *The Translation of Video Games Requires 'Playability.'*. Preuzeto 23. travnja 2021. s <https://www.ecinnovations.com/blog/the-translation-of-video-games-requires-playability/>
11. Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Preuzeto 23. travnja 2021. s https://books.google.hr/books?id=QxFg5AC_JZIC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
12. Hayes, A., Rasue, E. (2021). *Understanding Internationalization*. Preuzeto 22. travnja 2021. s <https://www.investopedia.com/terms/i/internationalization.asp>
13. Joly, M. (2020). *The Ultimate Guide to Games Translation*. Preuzeto 22. travnja 2021. s <https://blog.andovar.com/games-translation-ultimate-guide>
14. League of Legends - Ahri. (n.d.). *Ahri*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://na.leagueoflegends.com/en-us/champions/ahri/>
15. League of Legends - Darius. (n.d.). *Darius*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://na.leagueoflegends.com/en-us/champions/darius/>
16. League of Legends - How to Play - League of Legends. (n.d.). *How to Play - League of Legends*. Preuzeto 13. travnja 2021., s <https://na.leagueoflegends.com/en-us/how-to-play/>
17. League of Legends - Lux. (n.d.). *Lux*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://na.leagueoflegends.com/en-us/champions/lux/>
18. League of Legends - Master Yi. (n.d.). *Master Yi*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://na.leagueoflegends.com/en-us/champions/master-yi/>
19. League of Legends – Miss Fortune. (n.d.). *Miss Fortune*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://na.leagueoflegends.com/en-us/champions/miss-fortune/>
20. League of Legends Wiki - Ahri. (n.d.). *Ahri*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ahri>
21. League of Legends Wiki - Baron Nashor. (n.d.). *Baron Nashor*. Preuzeto 12. travnja 2021. s [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Baron_Nashor_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Baron_Nashor_(League_of_Legends))
22. League of Legends Wiki - Blue Sentinel. (n.d.). *Blue Sentinel*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Blue_Sentinel
23. League of Legends Wiki - Cloud Drake. (n.d.). *Cloud Drake*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Cloud_Drake
24. League of Legends Wiki - Darius. (n.d.). *Darius*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Darius>
25. League of Legends Wiki - Elder Dragon. (n.d.). *Elder Dragon*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Elder_Dragon

26. League of Legends Wiki - Infernal Drake. (n.d.). *Infernal Drake*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Infernal_Drake
27. League of Legends Wiki - Jungle Plants. (n.d.). *Jungle Plants*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Jungle_plants
28. League of Legends Wiki - Lux. (n.d.). *Lux*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Lux>
29. League of Legends Wiki - Master Yi. (n.d.). *Master Yi*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Master_Yi/LoL
30. League of Legends Wiki - Miss Fortune. (n.d.). *Miss Fortune*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Miss_Fortune/LoL
31. League of Legends Wiki - Mountain Drake. (n.d.). *Mountain Drake*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Mountain_Drake
32. League of Legends Wiki - Ocean Drake. (n.d.). *Ocean Drake*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ocean_Drake
33. League of Legends Wiki - Red Brambleback. (n.d.). *Red Brambleback*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Red_Brambleback
34. League of Legends Wiki - Rift Herald. (n.d.). *Rift Herald*. Preuzeto 12. travnja 2021. s [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Rift_Herald_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Rift_Herald_(League_of_Legends))
35. League of Legends Wiki - Shop. (n.d.). *Shop*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Shop>
36. League of Legends Wiki - 野怪. (n.d.). *野怪*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://leagueoflegends.fandom.com/zh/wiki/%E9%87%8E%E6%80%AA>
37. LeagueFeed. (2021). *How many people play League of Legends? – UPDATED 2021*. Preuzeto 25. travnja 2021. s https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated?fbclid=IwAR2XMjsejJFbNqIRKH5Tr2gt6ZNa4v2Py_IIf4L9_mU1f_x9jceNTOtWm5U
38. Lektor. (n.d.). *Lokalizacija*. Preuzeto 22. travnja 2021. s <https://lektor.hr/hr/usluga/lokalizacija-7>
39. Ludwigsen, S. (2018). *What Is Localization, And When Do You Need It?*. Preuzeto 22. travnja 2021. s <https://blog.languageline.com/what-is-localization>
40. Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122–138. Preuzeto 30. travnja 2021. s <https://core.ac.uk/download/pdf/189880961.pdf>

41. Mangiron, C., O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21. Preuzeto 22. travnja 2021. s https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation
42. Maxwell Chandler, H, O'Malley Deming, S. (2012). *The Game Localization Handbook* (2. ed.). Jones & Barlett Learning. Preuzeto 23. travnja 2021. s <https://books.google.hr/books?id=7pYY8wH0qtgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=f>
43. MOBACHampion. (2020). *10 Common League of Legends Item Questions Answered*. Preuzeto 12. travnja 2021. s <https://www.mobachampion.com/blog/common-lol-item-questions/#:%7E:text=buy%20the%20item,-.How%20many%20items%20are%20there%20in%20League%20of%20Legends%3F,basic%2C%20advanced%2C%20and%20finished>
44. Mobalytics. (n.d.). *All 155 League of Legends Champions: Builds, Guides & More*. Preuzeto 25. travnja 2021. s <https://app.mobalytics.gg/lol/champions#:%7E:text=There%20are%20155%20champions%20in,last%20new%20champion%20was%20released>
45. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization*. John Benjamins. Preuzeto 23. travnja 2021. s https://books.google.hr/books/about/Game_Localization.html?id=6LEbAgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
46. Prevoditelj-teksta. (n.d.). *Što je lokalizacija*. Preuzeto 22. travnja. 2021. s <https://www.prevoditelj-teksta.com/sto-je-lokalizacija/>
47. Rajković, I. (2018). *Lokalizacija videoigara - kako pridobiti gamere širom svijeta?*. Preuzeto 24. travnja 2021. s <https://www.sinonim.hr/blog/4718-2/>
48. Seljan, S., & Katalinić, J. (2017). *Integrating Localization into a Video Game*. INFutur2017: Integrating ICT in Society, 43-55.
49. Shih, P. C. (2017). *A Map of League of Legends game play in the classic mode*. Preuzeto 12. travnja 2021. s https://www.researchgate.net/figure/A-Map-of-the-League-of-Legends-game-play-in-the-classic-mode_fig1_319839481
50. Sinonim. (n.d.). *Lokalizacija*. Preuzeto 20. travnja 2021. s <https://www.sinonim.hr/prevoditeljske-usluge/lokalizacija/>
51. Stanton, L. (2021). *How to Change the Language in League of Legends*. Preuzeto 25. travnja 2021. s <https://www.alphr.com/how-to-change-language-league-of-legends/>

52. TechTarget. (2015). *Localization*. SearchCIO. Preuzeto 22. travnja 2021. s <https://searchcio.techtarget.com/definition/localization>
53. Timofejeva, G. (2020). *Translation and localization: What's the difference?* Preuzeto 22. travnja 2021. s: <https://lokalise.com/blog/translation-and-localization-difference/#Gaming>

Popis slika

Slika 1. Prikaz mape (Shih, 2017)	16
Slika 2. Zmaj Oblaka (LoL Wiki Cloud Drake)	18
Slika 3. Zmaj Vatre (LoL Wiki Infernal Drake)	18
Slika 4. Zmaj Planina (LoL Wiki Mountain Drake)	18
Slika 5. Zmaj Oceana (LoL Wiki Ocean Drake)	18
Slika 6. Predak Zmajeva (LoL Wiki Elder Dragon)	18
Slika 7. Glasnik Raspuknuća (LoL Wiki Rift Herald)	19
Slika 8. Barun Našor (LoL Wiki Baron Nashor)	19
Slika 9. Plavi Stražar (LoL Wiki Blue Sentinel)	19
Slika 10. Crveni korov (LoL Wiki Red Brambleback)	20
Slika 11. Prasak (LoL Wiki Jungle Plants)	21
Slika 12. Medeno Voće (LoL Wiki Jungle Plants)	21
Slika 13. Cvat vidioca (LoL Wiki Jungle Plants)	21
Slika 14. Izvorna engleska verzija dućana (LoL Wiki Shop)	22
Slika 15. Predložena hrvatska verzija dućana	22
Slika 16. Ahri (LoL Wiki Ahri)	24
Slika 17. Darius (LoL Wiki Darius)	26
Slika 18. Lux (LoL Wiki Lux)	28
Slika 19. Master Yi (LoL Wiki Master Yi)	31
Slika 20. Miss Fortune (LoL Wiki Miss Fortune)	33

Popis grafikona

Grafikon 1. Godine ispitnika	37
Grafikon 2. Vrijeme igranja u godinama (X-os) i broj igrača (Y-os)	38
Grafikon 3. Rezultati prihvaćenosti prijevoda osnovnih elemenata	39
Grafikon 4. Rezultati prihvaćenosti prijevoda biljaka	40
Grafikon 5. Rezultati prihvaćenosti prijevoda zvijeri	41
Grafikon 6. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Ahri	42
Grafikon 7. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Ahri	43
Grafikon 8. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Darius	44
Grafikon 9. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Darius	45
Grafikon 10. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Lux	46
Grafikon 11. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Lux	47
Grafikon 12. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Master Yi-a	48
Grafikon 13. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Master Yi-a	49
Grafikon 14. Rezultati prihvaćenosti prijevoda govornih interakcija i imena heroja Miss Fortune	50
Grafikon 15. Rezultati prihvaćenosti prijevoda naziva i opisa sposobnosti heroja Miss Fortune	51

Popis tablica

Tablica 1. Ahri, govorne interakcije	24
Tablica 2. Ahri, sposobnosti	25
Tablica 3. Ahri, opis sposobnosti	25
Tablica 4. Darius, govorne interakcije	26
Tablica 5. Darius, sposobnosti	27
Tablica 6. Darius, opis sposobnosti	27
Tablica 7. Lux, govorne interakcije	29
Tablica 8. Lux, sposobnosti	29
Tablica 9. Lux, opis sposobnosti	30
Tablica 10. Master Yi, govorne interakcije	31
Tablica 11. Master Yi, sposobnosti	32
Tablica 12. Master Yi, opis sposobnosti	32
Tablica 13. Miss Fortune, govorne interakcije	33
Tablica 14. Miss Fortune, sposobnosti	34
Tablica 15. Miss Fortune, opis sposobnosti	34

Lokalizacija video igara na primjeru „League of Legends“

Sažetak

S razvitkom i ubrzanim rastom popularnosti video igara, javljaju se želja i potreba da se one prilagode svim potencijalnim korisnicima gdje god se oni nalazili, tj. javlja se potreba za njihovom lokalizacijom. Kako bi se zadovoljile potrebe svih igrača potrebno je korištenje usluga lokalizacije kako bi se video igre prilagodile ciljnim tržištima. U ovom radu opisuje se lokalizacija i njene karakteristike općenito iz perspektive video igara te se navode potencijalni načini lokalizacije kao i problemi i pitanja u procesu lokalizacije; što treba prevesti, zašto i na koji način. Sve navedeno bit će istraženo na primjeru video igre „League of Legends“. Uz navedeno će se predstavljena teorija nadopuniti istraživanjem provedenim nad igrom „League of Legends“. Iz igre će se preuzeti osnovni pojmovi vezani uz „in-game“ korisničko sučelje kao i nekoliko najpopularnijih likova te će se oni, kao i njihove govorne interakcije i sposobnosti, ručno prevesti na temelju usporedbe s drugim europskim prijevodima igre. Dobiveni rezultati vizualno će se prikazati te će se evaluirati putem ankete namijenjene (potencijalnim) hrvatskim igračima kojom bi se ispitalo njihovo prihvatanje prijevoda s obzirom na dosadašnje iskustvo s igrom, te zainteresiranost za igru prilagođenu hrvatskom jeziku.

Ključne riječi: lokalizacija, video igre, lokalizacija softvera, audiovizualni prijevod, prijevod video igara, League of Legends

Video game localization on the example of „League of Legends“

Summary

With the development and rapid growth of the popularity of video games, there is a desire and need to adapt them to all potential users no matter wherever they are. In other words, there is a need for their localization. In order to meet the needs of all players, it is necessary to use localization services in order for video games to adapt to the target markets. This paper describes localization and its characteristics in general from the perspective of video games and lists potential ways of localization as well as problems and questions about the localization process; what needs to be translated, why and in what way. All of the above will be explored on the example of “League of Legends”, the video game. In addition to the above, the presented theory will be supplemented with research conducted on “League of Legends”. The basic terms related to the in-game user interface as well as some of the most popular characters will be taken from the game and they, as well as their speech interactions and abilities, will be translated manually based on a comparison with other European translations of this game. The obtained results will be visually presented and evaluated through a survey intended for (potential) Croatian players which would examine their acceptance of the translation with regard to their previous experience with the game, as well as their interest in the game adapted to the Croatian language.

Keywords: localization, video games, software localization, audiovisual translation, video game translation, League of Legends