
INSTITUTO
SUPERIOR
DE CONTABILIDADE
E ADMINISTRAÇÃO
DO PORTO
POLITÉCNICO
DO PORTO

M

MESTRADO
TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO ESPECIALIZADAS

Localização do Jogo *One Night Stand*

Nuno Miguel Cerqueira da Silva

12/2019

INSTITUTO
SUPERIOR
DE CONTABILIDADE
E ADMINISTRAÇÃO
DO PORTO
POLITÉCNICO
DO PORTO

M

MESTRADO
TRADUÇÃO E INTERPRETAÇÃO ESPECIALIZADAS

Localização do Jogo *One Night Stand*

Nuno Miguel Cerqueira da Silva


Trabalho de Projeto apresentado ao Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto para obtenção do grau de Mestre em Tradução e Interpretação Especializadas, sob a orientação de Doutora Alexandra Albuquerque

Agradecimentos

Agradadeço a toda a minha família, em especial aos meus pais, tia e irmã pois sem eles não estaria aqui. Enorme obrigado a todos os meus amigos. Ricardo, Márcio, Iuri, Cristiana, Maria João, Eduardo, Mauro, Susana e Pedro.

Um agradecimento especial à minha orientadora Doutora Alexandra Albuquerque por me ter acompanhado durante este processo todo, e, também, à criadora do jogo *One Night Stand*, Lucy Blundell, sem as quais este projeto não teria sido possível.

Obrigado a todos os professores que me acompanharam neste caminho árduo.

Obrigado por tudo Sofia 

1995 - 2016 – Sempre presente

Resumo:

O presente relatório centra-se no Projeto de localização e tradução do videojogo *One Night Stand* a partir do Inglês para português de Portugal, um jogo sério publicado em 2016 e, até agora, apenas com tradução para português do Brasil.

O mercado nacional de videojogos está em crescimento e este crescimento pode ser uma oportunidade para a localização de mais jogos para português. Foi, assim, realizado um estudo exploratório para perceber junto dos jogadores nacionais a qualidade das localizações publicadas em Portugal e os hábitos destes jogadores no que diz respeito à escolha de idioma nos jogos.

Deste projeto resultou a publicação do jogo *One Night Stand* em português de Portugal em todos os mercados onde o jogo é disponibilizado.

Palavras chave: Localização, Tradução, Videojogos, Interface

Abstract:

This report focuses on the localization and translation of the videogame One Night Stand from English into European Portuguese, a serious game published in 2016 that only had a Brazilian Portuguese translation.

The Portuguese videogame market is growing, and this may increase the demand for more games published in Portuguese. An exploratory study focusing on Portuguese players was, thus, carried out in order to understand their opinions on the quality of the Portuguese localizations, and their playing habits.

Finally, this project led to the publishing of the European Portuguese version of One Night Stand on every market the game is published.

Key words: Localization, Translation, Videogames, Interface

Índice geral

Índice de Tabelas	x
Lista de abreviaturas.....	xi
Introdução	1
Capítulo I - O processo de localização e tradução no mundo digital.....	4
1.1 Breve abordagem à Localização	6
1.2 GILT.....	9
Capítulo II – A Indústria dos Videojogos.....	12
2.1 Introdução à Indústria dos videojogos	13
2.2 O Panorama Nacional.....	14
2.3 Panorama do mercado de jogos nos mercados Brasileiro e Português	16
Capítulo III – Gestão de Projeto de localização de videojogos.....	19
3.1 As variáveis no lançamento de um jogo localizado	21
Capítulo IV - Estudo Exploratório sobre a qualidade das localizações dos videojogos em Portugal	24
4.1 Apresentação do Estudo.....	25
4.2 Análise dos Resultados.....	25
Capítulo V - Localização do Jogo <i>One Night Stand</i>	33
5.1 Breve Resumo do enredo do jogo	34
5.2 Caracterização do Jogo.....	35
5.3 Descrição do Projeto de Localização	37
5.4 Preparação do Projeto de Localização	38
5.5 Dificuldades e Progresso	39
5.5.1 Tipo de Ficheiro e Ferramentas de Tradução	39
5.6 Desenvolvimento do Projeto de Localização	41
5.6.1 Variáveis	42
5.6.2 Formatação.....	43

5.6.3	Adaptação Cultural	45
5.6.4	Da Localização à Tradução.....	50
5.6.5	Estratégias de Revisão	54
5.6.6	Dificuldades técnicas do Projeto.....	55
5.7	Post Mortem	57
Capítulo VI – Conclusão		58
Referências bibliográficas.....		60
Apêndices.....		63
Apêndice I – Inquérito sobre a Localização de videojogos em Portugal.....		64
Apêndice II – Ficheiros originais de tradução		64
Apêndice III – Documento de referência.....		64
Apêndice IV – Descrição do jogo nas lojas digitais		64
Apêndice V – E-Mails		64
Apêndice VI – Query.....		64
Anexos.....		65
Anexo I – <i>One Night Stand</i>		66

Índice de Figuras

Figura 1 - O ciclo GILT (Jiménez-Crespo, 2013)	10
Figura 2 - Distribuição dos sexos	25
Figura 3 - Distribuição da idade	26
Figura 4 - Distribuição das plataformas e hábitos de uso.....	27
Figura 5 - Distribuição do idioma preferido	28
Figura 6 - Preferência do Português do Brasil.....	29
Figura 7 - Classificação da qualidade da localização em português	31
Figura 8 – Menu inicial do jogo	37
Figura 9 - Ferramenta de localizar do Notepad++.....	41
Figura 10 - O jogo em russo e o jogo em português. A interface do jogo permanece igual independentemente do idioma.	43
Figura 11 - Erro no jogo que leva ao fecho deste devido à incorreta utilização das variáveis.....	44
Figura 12 - O ambiente de trabalho no Notepad++ com o plug-in de verificação ortográfica ligado.....	50
Figura 13 - Exemplo do ficheiro de “Query”	55
Figura 14 - Exemplo de uma alteração gráfica; o texto foi implementado pela própria criadora pois exigiu a edição de elementos gráficos.	56

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Opiniões dos inquiridos a respeito da localização dos jogos em Portugal....	31
Tabela 2 - a partir dalinha 2276 do ficheiro endings.rpy.....	46
Tabela 3 - Um dos finais do jogo que envolve o jogador roubar as cuecas da Alex.....	48
Tabela 4 - linha 1986 do ficheiro endings.rpy	52
Tabela 5 - linha 1356 do ficheiro endings.rpy	52
Tabela 6 - linha 4426 do ficheiro endings.rpy	52
Tabela 7 - linha 4402 do ficheiro endings.rpy	53
Tabela 8 - uma parte do livro que a Alex está a escrever, disponível no Apêndice III..	54

LISTA DE ABREVIATURAS

GILT: Globalization Internationalization Localization Translation

CAT: Computer Aided Translation

Este projeto centrou-se na localização de um videojogo do inglês para o português de Portugal, no âmbito do projeto final do Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas do Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto. O que começou por ser um projeto meramente académico, resultou na publicação oficial da tradução em todos os mercados e plataformas onde o jogo é vendido, o que não esperava quando decidi escolher um projeto de localização.

A razão de ter escolhido este projeto e a área dos videojogos, prende-se, em primeiro lugar, com o facto de um videojogo ser um meio bastante interativo. Tal como um livro, podemos ter uma história envolvente e, ao mesmo tempo, interagir e moldar essa história, algo que qualquer outro meio não consegue proporcionar. Em segundo lugar, o desafio de transformar um jogo que esteja em Inglês numa experiência semelhante para o utilizador era também muito cativante.

Ao planear e desenvolver o projeto, pareceu-me também necessário perceber se faz sentido gastar recursos em localizar algo para uma língua como português, daí ter realizado um estudo exploratório sobre o mercado nacional de forma a conhecer os hábitos sobre as opções linguísticas.

O relatório está estruturado da seguinte forma:

- **Capítulo I - O processo de localização e tradução no mundo digital**
 - Um olhar geral ao mundo da localização, de onde surgiu e os processos utilizados.
- **Capítulo II – Indústria dos Videojogos**
 - Abordagem à forma como o mundo dos videojogos funciona e aos mercados mais importantes para a localização
- **Capítulo III - Gestão de Projeto de localização aplicada a videojogos**
 - O processo de localização aplicada aos videojogos, onde a equipa de produção do jogo precisa de ter em consideração o mercado global.
- **Capítulo IV - Estudo Exploratório sobre a qualidade das localizações dos videojogos em Portugal**
 - Um estudo direcionado aos jogadores nacionais de forma a compreender melhor os hábitos dos jogadores portugueses no que diz respeito ao idioma usado.

- **Capítulo V - Localização do Jogo One Night Stand**
 - O processo de localização do jogo, explicação de todas as decisões que foram tomadas de forma a criar uma versão do jogo adequada ao mercado nacional.
- **Capítulo VI - Conclusão**

CAPÍTULO I - O PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO E TRADUÇÃO NO MUNDO DIGITAL

O avanço tecnológico no final do século XX e ao longo do século XXI tornou a tecnologia mais acessível ao público em geral. Um dos fatores que contribuiu notavelmente para esta disseminação da tecnologia é a garantia de que um computador, telemóvel ou qualquer outro equipamento usa a mesma língua que o utilizador, sendo que isto só é possível quando todos estes aparelhos são localizados, isto é, adaptados ao mercado e à cultura de chegada.

A Tradução é o ato de transmitir uma mensagem de uma língua de origem para uma língua de chegada: a mensagem e conteúdo da versão original têm de ser idênticas para o leitor da língua de chegada. (Nida, 1964). No mundo digital, o utilizador para além de ler tudo o que aparece no visor do equipamento, também interage com este. Este fator de interatividade faz com que o conteúdo presente num computador, num leitor de música, ou até num videojogo não possa apenas ser traduzido, mas sim adaptado. É aqui que entra a localização, onde não só se traduz o conteúdo de uma língua para outra, mas também se adapta o conteúdo digital de forma a que faça sentido no espectro de usabilidade da língua de chegada. Tradução e localização são assim, processos algo distintos. A localização não pode ser vista como um processo isolado, mas sim um sistema que faz parte de um processo mais abrangente de que a globalização e internacionalização fazem parte. Tanto a localização como a tradução fazem parte da indústria das línguas, onde todos os serviços ligados à comunicação global estão interligados, num mercado que atingiu os 23,2 mil milhões de dólares em lucros em 2018, o que mostra a importância do setor à escala global. (Slator, 2019).

Com o surgimento dos computadores pessoais e a proliferação destes nos anos 70 e 80 do século passado nos Estados Unidos, surgiu a necessidade de comercializar todos os serviços associados a um público internacional. Com as principais empresas tecnológicas da altura, como a IBM, Microsoft, Sun Microsystems e outras, estas expandiram-se internacionalmente nos mercados FIGS (French, Italian, German and Spanish) e no mercado asiático, com especial destaque para o Japão que se transformou numa nação muito importante na área da tecnologia, com a expansão das multinacionais NEC e Fujitsu. Existe esta distinção para os mercados FIGS pois estes eram, e continuam a ser, os mercados mais importantes na área de distribuição de software. Por isso, a expansão no início da era do computador pessoal foi mais importante nestes territórios europeus do que em qualquer outro mercado europeu.

Dado que vivemos cada vez mais num mundo multicultural e ligado, a necessidade de localizar nunca foi maior. Apenas pela população mundial ligada à Internet estamos a falar de um universo de cerca de 4,5 mil milhões de pessoas (Internet World Stats, 2019).

É importante referir que ao contrário dos dias de hoje, nos anos 80 do século XX, o computador pessoal ainda era visto como um luxo; não era normal ver um computador em casa, e nas empresas foi introduzido aos poucos no fluxo de trabalho. Aos poucos o computador começou a ser utilizado por pessoas que nunca tinham pegado em algo do género; pessoas que antigamente escreviam em máquinas de escrever passaram a escrever os documentos com o auxílio do computador. Existiu então a necessidade de assegurar que os programas informáticos fossem acessíveis a um maior número de pessoas. Os programas começaram a ser mais intuitivos e, com a globalização os programas informáticos começaram a ser localizados para vários mercados. Com a difusão do computador ao longo dos anos 90, e com a enorme variedade de serviços que as empresas de software ofereciam na altura, estas começaram a ter dificuldades no fornecimento de um serviço de tradução de qualidade, em grande parte pela necessidade de contratar mais pessoas, formá-las e inseri-las no fluxo de trabalho.

1.1 Breve abordagem à Localização

A Localization Industry Standards Association (LISA) foi uma associação importante na definição da localização. Fundada em 1990, a LISA teve como objetivo principal criar padrões para a localização, tendo como membros as empresas mais importantes no setor das tecnologias e informação, como a Apple, IBM, Hewlett-Packard, Cisco, e até empresas de videojogos como a Sony Computer Entertainment America, atualmente conhecida como Sony Interactive Entertainment, a dona da marca Playstation. Juntamente com os membros da associação, o trabalho da LISA levou à criação dos padrões TermBase eXchange (TBX) e Translation Memory eXchange (TMX), dois formatos de ficheiros estandardizados usados hoje pelos programas de tradução assistida por computador como o SDL Trados e MemoQ, que permitem o intercâmbio de memórias de tradução e bases de dados terminológicas ¹entre programas de tradução diferentes.

¹ Uma memória de tradução é uma base de dados que é preenchida à medida que o tradutor trabalha. Isto permite ao tradutor guardar as traduções que já realizou para um único ficheiro e poupa tempo ao tradutor, pois se este se deparar com um segmento de texto idêntico, o programa de tradução procura na memória o trabalho já feito e preenche automaticamente o segmento em questão.

Mesmo após a sua dissolução em 2011, o trabalho realizado pela LISA continuou a ser importante tanto para o setor da tradução, como para o da localização. A localização era definida pela LISA da seguinte forma:

“A localização implica adaptar linguística e culturalmente um produto ao " *locale* ' (país/região e idioma) onde será usado e vendido.” (LISA, 2003).

Quando falamos em *locale*, estamos a falar da combinação do idioma e do país ou região. Esta definição é importante, já que numa região pode ser usada mais do que uma língua, e uma região tem os seus próprios padrões, como por exemplo, a forma como os números são apresentados, o tipo de notação, a forma em como a data e a hora são apresentadas, entre outros elementos. Estes parâmetros, tais como, as definições de região de um computador ou telemóvel, podem ser consultados e editados por um utilizador em qualquer dispositivo, e são importantes para a correta utilização do equipamento numa determinada região. Para identificar o idioma presente em componentes digitais, como por exemplo em software, são usados identificadores de *locale* definidas pela Internet Engineering Task Force (IETF) e em padrões como o ISO 639, ISO 15924, ISO 3166-1 e UN M49, que permite ao software identificar um *locale* através da etiqueta e adaptar o software de acordo com os padrões definidos por este. Para o Português existem 13 identificadores diferentes, definidas na ISO 639:

- Português (pt)
- Português de Angola (pt_AO)
- Português do Brasil (pt_BR)
- Português da Suíça (pt_CH),
- Português de Cabo Verde (pt_CV),
- Português da Guiné Equatorial (pt_GQ)
- Português da Guiné-Bissau (pt_GW),
- Português do Luxemburgo (pt_LU),
- Português de Macau (pt_MO),
- Português de Moçambique (pt_MZ),
- Português de Portugal (pt_PT)
- Português de São Tomé e Príncipe (pt_ST)
- Português de Timor-Leste (pt_TL)

Desta forma, a localização tem então de contemplar a língua, a cultura de chegada, e os atributos do *locale* de chegada. Cada *locale* usa os seus próprios sistemas de notação, e como tal, é importante para o utilizador final ter uma versão que seja adaptada para a língua deste que contemple as características da região em que se encontra. (Quah, 2006). Do ponto de vista de um tradutor, a localização não é simplesmente traduzir um texto de forma a que este seja apropriado para a cultura de chegada; o tradutor precisa de ter noção como é que os utilizadores reagem a elementos extralinguísticos.

A localização difere da tradução na medida em que algumas das ações envolvidas num projeto de tradução podem não fazer sentido num projeto de localização. Num projeto de tradução e localização, é necessário realizar uma análise ao projeto e fazer um levantamento de toda a terminologia, editar os recursos e posteriormente fazer uma revisão do trabalho. Um projeto de localização pode também incluir uma gestão de projeto com mais do que um idioma, conversão de ficheiros, alinhamento e gestão de todas as memórias de tradução e glossários e testes online.

Para a realização de um projeto de localização de software, e dependendo do formato dos ficheiros, pode ser usada uma ferramenta CAT (computer assisted translation – tradução assistida por computador) normal como o SDL Trados ou MemoQ, ou um programa especializado para localização de software como o SDL Passolo, que incorpora ferramentas de localização inexistentes num software CAT, onde é possível analisar um ficheiro associado a um projeto de software e ter acesso a todas as strings² que o programa possa ter na memória. Num programa CAT, como por exemplo, o SDL Trados, para além das ferramentas de tradução, o tradutor pode criar e gerir memórias de tradução ao longo do trabalho que efetua. O SDL Trados incorpora também ferramentas de revisão e colaboração em grupo, ideal para projetos onde um gestor de projeto pode atribuir certas tarefas a um grupo de pessoas.

O SDL Passolo, o programa de localização de software da SDL, funciona de forma semelhante ao SDL Trados; ambos suportam o uso de memórias de tradução e de bases de dado terminológicas, e ambos incorporam ferramentas de colaboração e de atribuição de tarefas, mas em vez de trabalharmos num ficheiro de texto tradicional, como um

² Uma string, na área da programação e localização é uma sequência de caracteres. Em programação pode ser uma sequência de código, na localização pode ser uma linha de texto para traduzir.

documento Word, trabalhamos antes com os ficheiros executáveis do programa, ou recursos ligados a este como ficheiros de ajuda e recurso (ficheiros com a extensão .dll). Enquanto que no SDL Trados o tradutor escolhe a língua de origem e a língua de chegada, no SDL Passolo o tradutor escolhe a língua como definida pelo *locale*, ou seja, se o tradutor vai trabalhar num projeto de Inglês para Português de Portugal, é importante durante a criação do projeto no programa escolher o *locale* pt_PT. Uma má configuração do projeto no SDL Passolo leva a problemas na utilização de memórias de tradução, colaboração e consequente revisão.

1.2 GILT

Quando a localização ainda não estava definida, durante a programação, a equipa de programadores enviava os recursos para linguistas contratados pela empresa que criava o programa, e estes aplicavam as técnicas de tradução normais como definidas por Eugene Nida e por Reiss & Vermeer³, entre outros. Após a entrega das traduções aos programadores, estes ao implementarem as traduções repararam que a separação do processo de desenvolvimento não era benéfica para o utilizador. Por exemplo, os segmentos traduzidos eram mais compridos que os segmentos originais e isso significava que não podiam ser implementados por falta de espaço. Era necessário arranjar uma solução, e com o tempo foi possível juntar o mundo da tradução com o da programação com um processo colaborativo, conhecido como GILT, ou Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução, onde os programadores, gestores, engenheiros de localização e tradutores colaboram ativamente desde o início do projeto até ao final deste de forma a fornecer um melhor produto ou serviço.

No início da era da localização muitas empresas estabeleceram equipas internas de localização para adaptar o seu software para os mercados de expansão, e tratava-se de uma localização do próprio software e da documentação associada, para que esta fosse apropriada para a cultura e sociedade de chegada. (Esselink, 2003).

A atenção a estes quatro processos leva a que as empresas se foquem, não só na tradução como um processo isolado, mas em todo o ecossistema envolvido de forma a que o produto final vá ao encontro com os padrões de qualidade. Para levar cabo um

³ Eugene Nida foi um linguista que em 1964 definiu os termos “Equivalência Dinâmica e Equivalência Formal” que define a forma de como se pode abordar uma tradução (1964); Reiss e Vermeer definiram o conceito de tradução adequada e tradução comunicativa de forma a perceber o *skopos* – objetivo da tradução. (1984)

projeto com a implementação do processo GILT é necessária coordenação entre os vários departamentos associados ao projeto.

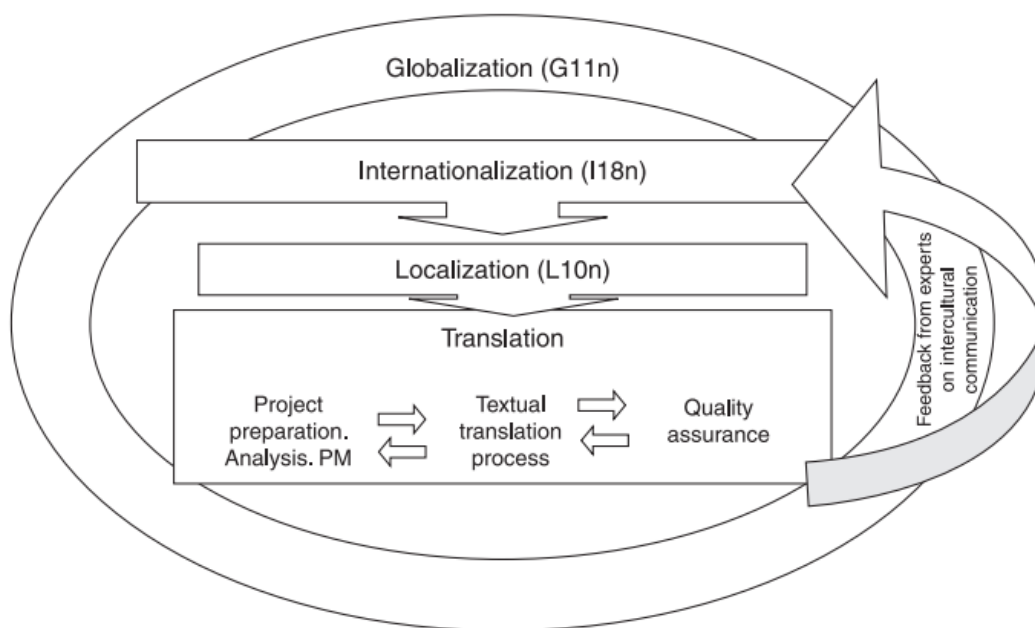


Figura 1 - O ciclo GILT (Jiménez-Crespo, 2013)

Tal como definido pela LISA, o processo de Globalização, também conhecido como G11n, é o processo de promover um produto ou serviço de forma global, i.e fornecer e publicitar um certo produto ou serviço em várias partes do mundo. É o conjunto de todas as decisões de negócio que levam a este desfecho (LISA, 2007).

De acordo com a Globalization and Localization Association (GALA), a globalização foca-se mais nas questões de gestão de negócios e na criação de material de marketing e a sua adaptação no mercado de chegada (GALA, 2011). A GALA é uma associação fundada em 2002 que forma uma comunidade de organizações e pessoas ligadas às tecnologias das línguas e trabalhou com a LISA na criação dos padrões como o TMX e TBX, como referirei no ponto seguinte, mas também num grupo de padrões chamado OASIS onde está incluído o formato XLIFF (XML Localisation Interchange File Format), um formato de ficheiro universal nos programas CAT.

A internacionalização, também conhecida como I18n, ocorre nos primeiros passos de desenvolvimento de um programa ou aplicação digital e é o processo de transformar um produto de forma que este consiga adaptar-se a múltiplos idiomas e convenções culturais sem a necessidade de o redesenhar. A internacionalização ocorre em simultâneo com o desenvolvimento preliminar de um projeto digital e o objetivo é certificar que o projeto digital não esteja ligado a uma cultura em específico, que por norma é o Inglês, e garantir que, durante o processo de localização não seja necessário reescrever partes do projeto ou readaptar o projeto para este processo, de forma a economizar tempo e facilitar o trabalho do localizador ou da equipa de localização. Na sua essência, é preparar o projeto de forma técnica para o localizador para este não ter que se preocupar com as questões técnicas do código de programação e das definições de *locale*, pois na prática o produto final irá respeitar as definições de *locale* definidas pelo utilizador final. Por exemplo, quando é realizada a localização de inglês para japonês, o localizador não precisa de se preocupar com a aparência final dos caracteres japoneses, pois a visualização destes terá sido preparada pela equipa de internacionalização. Ou outro exemplo, será a visualização da data e hora que na versão final a versão japonesa terá a data disposta como ano, mês e dia, e a hora no formato de 24 horas.

Os últimos passos do processo GILT são a localização, e a tradução. Para além da tradução, o processo de localização pode também envolver a adaptação de imagens ou gráficos para o mercado de chegada. A localização, num projeto web ou de software, consiste em preparar, gerir e testar os recursos antes do lançamento para o público em geral, sendo que a tradução pode ser realizada internamente, ou então subcontratada a empresas ligadas à indústria das línguas. Um exemplo destas empresas a nível mundial é a Lionbridge, que fornece serviços para qualquer tipo de localização, e grande parte do volume de texto que entra num projeto de software ou web é processado por estas empresas contratadas. (Quah, 2006). A integração de um texto traduzido, por exemplo, pode ser feita por um engenheiro de localização, ou por tradutores-localizadores com a assistência de ferramentas de tradução e/ou localização.

CAPÍTULO II – A INDÚSTRIA DOS VIDEOJOGOS

2.1 Introdução à Indústria dos videojogos

A indústria de videojogos engloba um negócio total de 43,8 mil milhões de dólares, ultrapassando a indústria cinematográfica e os serviços de *streaming* como a Netflix (NPD e ESA, 2018). Os videojogos são jogados por pessoas de todas as faixas etárias; a nível global, 22% dos jogadores correspondem à faixa etária dos 10 aos 20 anos, 35% corresponde à faixa etária dos 21 aos 35 anos, 28% dos 36 aos 50 anos e por fim 15% entre os 51 e 65 anos (Statista, 2017). Não existem limites na oferta para os consumidores, desde os jogos didáticos para crianças, até aos jogos com gráficos mais realistas que se jogam como se fossem um filme interativo. Um aspeto que liga todos estes jogos é a acessibilidade, tanto ao nível de linguagem (na forma de como o jogo está localizado), como também de interatividade.

Quando a indústria começou a crescer com as primeiras consolas de videojogos domésticas nos anos 70 do século passado com consolas como a Atari 2600 e Colecovision, os jogos eram extremamente simples, e o único objetivo de grande parte dos jogos era simplesmente obter a maior pontuação possível. Normalmente, não era exibido texto no ecrã, apenas números, e o jogador controlava uma personagem simples ou um objeto e as mecânicas de jogabilidade eram simples. Um exemplo deste tipo de jogo é o Pac-Man ou Pong. Os poucos jogos que apresentavam texto no ecrã por norma eram publicados somente em Inglês ou em Japonês.

Com o avanço tecnológico dos anos 80 e 90 do século passado, e com o lançamento de consolas mais avançadas, os jogos passaram a ser mais complexos e como tal, a localização dos jogos passou a ser muito importante para estes atingirem um mercado global. Os videojogos passaram de simples jogos de pontuação para jogos com qualidades artísticas que rivalizam com a indústria do cinema, com níveis de complexidade que variam de acordo com o tipo de jogo e o público a que se destina. A disseminação dos videojogos a nível global fez com que estes atingissem um vasto público, o que faz com que a localização seja um processo importante para o sucesso dos videojogos a nível global.

No que diz respeito à localização de videojogos, é importante referir a internacionalização, pois assegurar a internacionalização de um jogo é preparar o software de forma a que este possa ser localizado de forma eficiente, e sem muito trabalho para os programadores envolvidos no projeto. Consiste em tornar a interface de utilizador

uniforme para todas as línguas, com o suporte para todo o tipo de caracteres e formas de escrita. Um jogo localizado em Hebraico, por exemplo, não pode ter o texto apresentado da mesma forma como o Inglês, pois lê-se da direita para a esquerda, e como tal, a equipa de internacionalização precisa de ter esses fatores em consideração. (Chandler, 2005) Outro exemplo de internacionalização, são os métodos de entrada. Num jogo para computador, o utilizador pode usar vários métodos para jogar, como o teclado e rato, comando de jogo tradicional, volante, entre outros. No que diz respeito ao teclado e rato, um programador de um jogo com uma internacionalização adequada sabe que nem todas as disposições de teclado são iguais, e cada país usa o seu próprio formato.

Em Portugal usamos a disposição das teclas do teclado em QWERTY, a mesma disposição usada em grande parte do mundo. No entanto, na França e na Alemanha, a disposição principal das teclas é a disposição AZERTY e QWERTZ, respetivamente. Imaginemos um jogo de computador onde o utilizador usa o teclado para interagir com o jogo, e o utilizador controla a personagem do jogo com um teclado que utiliza a tecla Z para saltar. Num teclado QWERTY, o botão Z está localizado por cima da tecla Alt, na parte inferior do teclado, enquanto que num teclado AZERTY, o botão Z está na parte superior do teclado. Uma boa internacionalização faz com que o botão para saltar esteja localizado no mesmo sítio, independentemente da disposição das teclas do teclado, enquanto que uma má internacionalização, ou a falta desta, ia assumir a disposição de teclas usada no desenvolvimento do jogo como sendo a única existente, o que ia tornar a jogabilidade em teclados AZERTY menos intuitiva. Este problema é semelhante ao problema da localização de software no que diz respeito às teclas de atalho, onde a disposição do teclado da região de origem pode não ser igual à região de chegada.

2.2 O Panorama Nacional

A localização de um videojogo, é então, o processo de traduzir e adaptar todos os recursos de uma língua para outra, i.e., todo o texto, imagens, vídeos, arte, legendagem, incluindo dobragens totais ou parciais, mas também inclui todos os recursos fora do jogo, como o material de marketing, suporte técnico, manuais de instrução on-line e publicidade. A forma como a localização é efetuada, e qual o conteúdo que acaba por ser localizado, depende sempre do orçamento atribuído ao projeto e ao tamanho da equipa. Jogos lançados na Europa são, por norma, localizados para o grupo de idiomas EFIGS,

com editoras a lançarem jogos localizados em múltiplos idiomas, entre os quais português como a Nintendo (a Sony, está a publicar jogos inteiramente em português Europeu, com dobragens).

A Sony teve sempre sucesso com a marca Playstation em Portugal. Em 2018 as consolas Playstation detinham 80% da quota de mercado nacional, uma das maiores quotas da Playstation a nível global, e isto deve-se ao facto da Sony investir fortemente na localização e no marketing nacional. Durante a produção dos jogos mais importantes da Sony, a Sony Portugal contrata atores nacionais de renome como Ricardo Carriço, Ana Zanatti, Rui Luís Brás, entre outros, e para promover o jogo, a Sony aposta na televisão e nas redes sociais e destaca sempre o facto de o jogo estar totalmente em português com um autocolante na caixa do jogo, na versão do jogo em formato físico.

Em Portugal, os jogos direcionados para as crianças e jogos baseados em propriedades intelectuais de empresas direcionadas a crianças, como a Disney ou a Lego, são publicados em Portugal totalmente localizados para português de Portugal. Se o jogo se tratar de uma adaptação de um filme de animação, como por exemplo, o *Toy Story*, o jogo usa os mesmos atores da dobragem do filme nacional para a dobragem do jogo adaptado. Fora deste grupo de jogos, tirando os jogos independentes que têm os seus jogos localizados de forma voluntária, grande parte dos jogos publicados em Portugal apenas estão disponíveis em Inglês, no conjunto de línguas FIGS, em Português do Brasil e em Russo.

Os jogos publicados em português de Portugal são principalmente os jogos da Sony para as consolas Playstation. No mundo dos videojogos, as três principais empresas; Sony, Nintendo e Microsoft, são donas de empresas de jogos que estão integradas na equipa principal. Estes jogos são conhecidos como sendo os jogos “First Party”, jogos criados diretamente e exclusivamente para consolas. Os jogos criados por empresas terceiras e que apenas querem publicar o jogo nas consolas são conhecidos como jogos “Third Party”. Os jogos “First Party” são os jogos mais importantes para as empresas; são jogos criados exclusivamente para a consola e tiram proveito de todas as capacidades da consola mesma, sendo também são os jogos que movimentam mais consolas entre os consumidores. Estes jogos são então os jogos mais importantes a nível de localização, pois oferecem ao jogador mais opções de idiomas, e, para além dos idiomas referidos anteriormente, estes jogos disponibilizam o Português de Portugal, Holandês, Árabe, Sueco, Finlandês, Dinamarquês, Turco, Grego, entre outras, mas nem todos contam com

localizações totais, pelo que as vozes (se o jogo tiver alguém a fazer vozes) podem permanecer na língua original.

As três principais empresas de videojogos com presença em Portugal, Nintendo, Sony e Microsoft, vendem as consolas totalmente em português, tanto em português do Brasil como português de Portugal. Uma pessoa que queira comprar uma consola numa loja física terá as consolas expostas com a caixa e todo o material de marketing em português. Todas as consolas têm a capacidade de se ligar à internet e oferecem um serviço online onde os jogadores podem falar, interagir e jogar com os seus amigos e com desconhecidos pela internet, e comprar jogos digitalmente, sendo que estes serviços são igualmente fornecidos em português. Através de atualizações regulares, as consolas vão recebendo aperfeiçoamentos em diversas áreas, entre as quais a localização. A consola da Microsoft, por exemplo, a Xbox One, foi lançada em 2013 sem a localização para português de Portugal, apenas para português do Brasil. A consola só foi localizada para português de Portugal em 2016.

Apesar de todas as consolas fornecerem todo o sistema operativo e serviços em português, os idiomas que os jogos suportam varia. Um aspeto infeliz, que está presente em todas as consolas, é o facto de os criadores de jogos impossibilitarem os jogadores de alterar o idioma do jogo. Muitos jogos, incluindo alguns dos jogos mais vendidos do mundo como *o Grand Theft Auto V*, utilizam o idioma definido no sistema operativo das consolas como sendo o idioma do jogo. Neste caso, a única forma de modificar o idioma do jogo é alterar o idioma no próprio sistema operativo da consola. Para os jogadores Portugueses isto é importante pois os jogos, quando disponibilizados em português, normalmente apenas disponibilizam a versão em português do Brasil e, dependendo do jogo, para além do texto traduzido, os diálogos são dobrados para o português do Brasil.

2.3 Panorama do mercado de jogos nos mercados Brasileiro e Português

A dimensão do mercado Brasileiro não pode ser ignorada. Em 2018 o Brasil contava com 75,7 milhões de jogadores e lucros perto dos 1,5 mil milhões de dólares, transformando o mercado Brasileiro na 13^a potência mundial, partilhando a liderança do mercado da América Latina com o México. (Newzoo, 2018). Em comparação com Portugal, os valores do Brasil são claramente superiores, contando o mercado português

com 1,6 milhões de jogadores e lucros no valor de 72 milhões de euros. (Statista, 2018). Outro aspeto também importante de referir nesta análise é a indústria interna do Brasil. Em 2017, cerca de 1700 jogos foram produzidos e publicados internamente no Brasil por empresas nacionais, enquanto que em Portugal de 2001 até 2016 chegaram a existir 66 entidades que produziam jogos, 37 empresas e 29 criadores independentes, sem informação de quaisquer jogos publicados (Romeiro, Santos, Nunes & Pinheiro, 2016). Muitas destas entidades acabaram por encerrar ou deixar de produzir jogos. Isto faz com que Portugal seja neste momento um país de consumo e não de produção de jogos. As tentativas de entrar em contacto com representantes das principais empresas de jogos com filiais em Portugal como a Sony e Electronic Arts, de forma a perceber melhor o funcionamento do mercado ocorreram sem sucesso.

Um fator que prejudica os números Portugueses é o facto de não existir qualquer tipo de apoio, seja este privado ou público, sendo que este apoio seria fundamental na dinamização deste setor em Portugal. A Itália, tal como Portugal, era considerada apenas um mercado de consumo, em 2015 era o 4º maior mercado europeu na área dos videojogos, mas, graças ao financiamento do governo Italiano a pequenas empresas e criadores, a produção de jogos em Itália foi sendo gradualmente estimulada. O governo Italiano, de forma a que os criadores Italianos pudessem exhibir o seu trabalho a um público mais vasto, formou parcerias com associações comerciais para poder levar empresas e criadores a conferências internacionais como a Game Developers Conference, a maior conferência dirigida aos criadores de jogos.

Para além de um maior investimento na área por parte do governo português, outro fator que poderá ajudar a melhorar o panorama nacional dentro de alguns anos é a existência de cursos direcionados para a criação e design de jogos, já que os mesmos auxiliam à proliferação dos jogos a um público mais jovem.

A produção de videojogos é, sem dúvida, um mercado que poderá trazer inúmeros benefícios à economia nacional. Em primeiro lugar é uma exportação cujo único recurso que requer é a mão de obra e o poder de criação por parte das empresas e artistas independentes, sendo, assim uma área que não necessita de muitos recursos para se sustentar. Em segundo lugar, é uma área que gera bastante lucro, como podemos constatar com o caso da Islândia, que em 2011 teve como a sua maior exportação os videojogos, tendo estes ajudado o país a sair da crise financeira em que se encontrava. As exportações

de videojogos na Islândia em 2009 atingiram os 13,2 mil milhões de ISK, o equivalente a 95,6 milhões de euros.

Em projetos independentes e de pequena escala, a localização pode ser realizada de forma voluntária e sem a necessidade de realizar a localização internamente ou através de uma empresa externa. A tradução voluntária na área da informática é bastante comum em projetos de código livre, como por exemplo o navegador internet Firefox da Mozilla, ou o leitor multimédia VLC. No entanto, a tradução voluntária não se limita a estes casos. Podemos observar o caso da Valve Software, que usa tradutores voluntários para a plataforma Steam, a maior plataforma de jogos no PC. Neste caso a Valve abriu o Steam Translation Server, onde os tradutores estão separados em vários *locales* diferentes e contribuem para a tradução dos vários componentes do sistema. O serviço fornece ainda um vasto glossário que é atualizado à medida em que novas traduções são aprovadas pelos moderadores de cada *locale*, tendo, este glossário, sido fundamental para a concretização deste projeto.

CAPÍTULO III – GESTÃO DE PROJETO DE LOCALIZAÇÃO DE VIDEOJOGOS

Podemos dividir a localização de jogos em duas partes, localização parcial, e localização total (Chandler, 2005), e a escolha depende sempre dos recursos disponíveis para o projeto. A localização parcial implica apenas a tradução de todo o texto dentro do jogo, e se o jogo tiver diálogo na língua original, esta será mantida. Os custos de alugar um estúdio de gravação, contratar atores, implementar as vozes no jogo e sincronizar podem ser impeditivos para um grande número de empresas pequenas, mas em contrapartida, uma tradução apenas dos recursos textuais implica mais riscos, pois envolve alterar o próprio código do jogo, o que leva a mais tempo de desenvolvimento e de testes. Uma localização total, para além da tradução de todos os recursos textuais, é a tradução das vozes, do manual e embalagem, se o jogo for publicado em formato físico. Nestes casos é criada uma equipa dentro da empresa dedicada à gestão da localização, e a localização pode ser efetuada internamente ou subcontratada a empresas terceiras. Existe contacto permanente entre os vários departamentos, de forma a assegurar um processo de qualidade. Uma das desvantagens deste tipo de localização é que uma localização total pode implicar um lançamento tardio nos mercados nos quais a localização está a ser efetuada, caso esta venha a ser problemática. Um exemplo recorrente deste problema é o caso dos jogos Japoneses que veem o lançamento nos mercados ocidentais acontecer meses ou até anos mais tarde, dada a diferença entre o mercado japonês e ocidental.

Para uma localização correr de forma adequada, é necessário preparar o projeto e para isso divide-se o processo de localização em três passos: planeamento, produção e conclusão. Na fase de planeamento é necessário analisar, em conjunto com a editora, se faz sentido localizar o jogo para outra língua, e se sim, para que línguas. Por isso, para o planeamento da localização de um jogo em grande escala, é necessário saber se:

- O jogo vai suportar o padrão Unicode, isto é, irá suportar todo o tipo de caracteres especiais?
- Será possível alterar a notação de acordo com o idioma escolhido?
- Como é que vai ser feita a gestão dos recursos de acordo com o código do jogo?
- O jogo irá conter algum tipo de gíria ou referências culturais e será que são essenciais para a jogabilidade?
- Será necessário implementar alguma funcionalidade de legendagem?
- A interface do jogo será adaptada de acordo com algumas traduções mais extensas?

- Que nível de localização será necessário para o jogo, parcial ou total?
 - Que recursos vão ser necessários para a localização?
 - Terá de ser criada alguma ferramenta de desenvolvimento interna para a criação das versões localizadas?
 - As localizações serão produzidas internamente ou subcontratadas a empresas terceiras?
 - As versões localizadas serão publicadas ao mesmo tempo que a versão original?
- (Chandler, 2011)

Na fase de produção, a versão ou versões localizadas já estão a ser produzidas, implicando uma tradução e implementação adequada de todos os recursos traduzidos e localizados.

É necessário ter em conta o tempo de preparação dos possíveis recursos a serem traduzidos. Aqui podemos falar sobre recursos visuais, tais como imagens ou posters, que exigem edição em ferramentas de desenho e não de tradução. É também durante nesta fase que a equipa de controlo de qualidade terá que ter em conta não só a qualidade do próprio jogo e a sua jogabilidade e, a equipa de testes, que tal como a própria equipa de localização pode ser subcontratada a empresas terceiras, terá que ter conta a qualidade das traduções e verificar se em algum caso a tradução aparece de forma incorreta e se não existem problemas a nível regional, pois o jogo será submetido para análise a diferentes organizações de classificação da faixa etária.

Na fase final, onde o desenvolvimento do jogo está concluído e os recursos localizados estão implementados, é necessário trabalhar no marketing do jogo e é nesta fase que as equipas de marketing trabalham com as equipas de localização para a produção de qualquer material global que seja necessário traduzir, incluindo a caixa do jogo, o material digital para promover o jogo nas lojas online e todo o conteúdo nas redes sociais.

3.1 As variáveis no lançamento de um jogo localizado

A localização de um jogo não pode ser feita num vácuo, o localizador necessita de ter a noção do ambiente em que o jogo se insere e o mercado. Para cada mercado existe

uma entidade que classifica e regula o lançamento dos videojogos, de forma a que os consumidores possam fazer uma escolha de acordo com o que preferirem.

No caso dos Estados Unidos da América, a Entertainment Software Rating Board (ESRB) classifica cada jogo de acordo com a faixa etária a que o jogo se dirige, e para além da classificação da idade, o jogo também recebe avisos específicos quando necessário, como por exemplo de violência, ou de representação de atos ilícitos. Em grande parte dos países Europeus a entidade que regula a classificação e lançamento de videojogos é a Interactive Software Federation of Europe (ISFE), que usa o sistema Pan European Game Information (PEGI), seguindo os mesmos moldes que o sistema usado pela entidade Norte Americana. No entanto, países como a Alemanha, Austrália e Japão usam os seus próprios sistemas de classificação e normas de classificação diferentes das restantes organizações, nomeadamente no que diz respeito à violência, mensagens políticas, religiosas e de teor sexual.

Existem casos em que jogos lançados originalmente no Japão tiveram o seu lançamento adiado em mercados internacionais devido à localização de elementos presentes na versão original que não se adequavam ao mercado internacional. Como exemplo, podemos referir o caso do jogo Catherine: Full Body, um jogo de puzzles 3D, criado pela Atlus que, na narrativa original, inclui duas personagens transgénero. O tratamento destes temas na versão original originou inúmeras críticas, o que levou à entidade americana da Atlus (que também edita jogos para o mercado europeu) a realizar mudanças na abordagem destes temas, nomeadamente (i) tratar as personagens pelo nome atual e não pelo nome original antes da mudança de género, técnica conhecida como *deadnaming*, termo pejorativo contra a comunidade transgénero; (ii) e alterar certos diálogos que envolvem estas personagens. No entanto, a versão final do jogo publicada em Inglês na Europa e Estados Unidos da América sofreu críticas por parte da comunidade LGBTQ⁴ internacional pelo facto de a revelação de uma das personagens ser transgénero ter sido realizada de forma jocosa e não de uma forma séria.

A localização adequada acaba por ser importante para o reconhecimento do jogo a nível internacional, e uma má localização pode ser alvo de duras críticas e prejudicar a venda do jogo. Um exemplo é o caso do jogo “Shantae and the Seven Sirens”, um jogo de plataformas em duas dimensões. É o quinto jogo da saga Shantae e é desenvolvido por

⁴ Lesbian Gay Bisexual Transgender & Queer

uma equipa Americana chamada WayForward que existe desde os anos 90. Os jogos são aclamados pela crítica, no entanto, a WayForward recebeu duras críticas no que diz respeito à localização dos jogos da saga Shantae. O último jogo, publicado em outubro de 2019 na Europa pela própria empresa⁵, disponibilizou localizações nas línguas FIGS, e os jogadores nestas línguas descobriram que as traduções resultam do Google Tradutor. Um exemplo dado foi a palavra “Resume”. Esta palavra no jogo, na versão original em Inglês, é apresentada no menu de pausa e o objetivo para o utilizador é retomar a partida. Na versão em Italiano “Resume” foi traduzido para “Curriculum vitae”, que é a tradução automática no Google Tradutor para a palavra “Resume”. Um controlo de qualidade maior e uma revisão atenta das traduções poderia ter evitado esta situação, por isso é importante para os criadores e empresas oferecer um produto de qualidade para o público internacional se desejam captar algum interesse por parte deste.

⁵ As empresas de jogos que desejam publicar um jogo normalmente apresentam o jogo a uma editora de forma a ganhar a maior exposição possível a nível internacional, por isso os jogos são normalmente editados por outras empresas através de contratos. Como o paradigma dos videojogos mudou por completo com a proliferação das plataformas digitais, é normal ver a própria empresa criadora do jogo a publicar o jogo. Esta prática implica menos custos, mas pode levar a cortes na área do marketing e da localização.

CAPÍTULO IV - ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE A QUALIDADE DAS LOCALIZAÇÕES DOS VIDEOJOGOS EM PORTUGAL

4.1 Apresentação do Estudo

De forma a conhecer melhor o panorama dos videojogos em Portugal, nomeadamente no que diz respeito ao perfil dos jogadores e à localização para português europeu, elaborei um inquérito com o título “Estado da localização de Videojogos em Portugal. O inquérito foi criado na plataforma Google Forms (apêndice I) e foi publicado numa comunidade de jogadores portugueses presente numa rede social. A escolha da publicação nesta página teve em conta que o público que frequenta o grupo está familiarizado com videojogos em geral e pode, por isso, ter uma noção geral da situação dos jogos em Portugal. Este inquérito foi publicado duas vezes no mesmo grupo com um intervalo de tempo de um mês, tendo contado com 122 respostas no total. No início do inquérito foi colocada uma breve explicação sobre o que é a localização, porque os inquiridos podiam não saber de que se tratava.

4.2 Análise dos Resultados

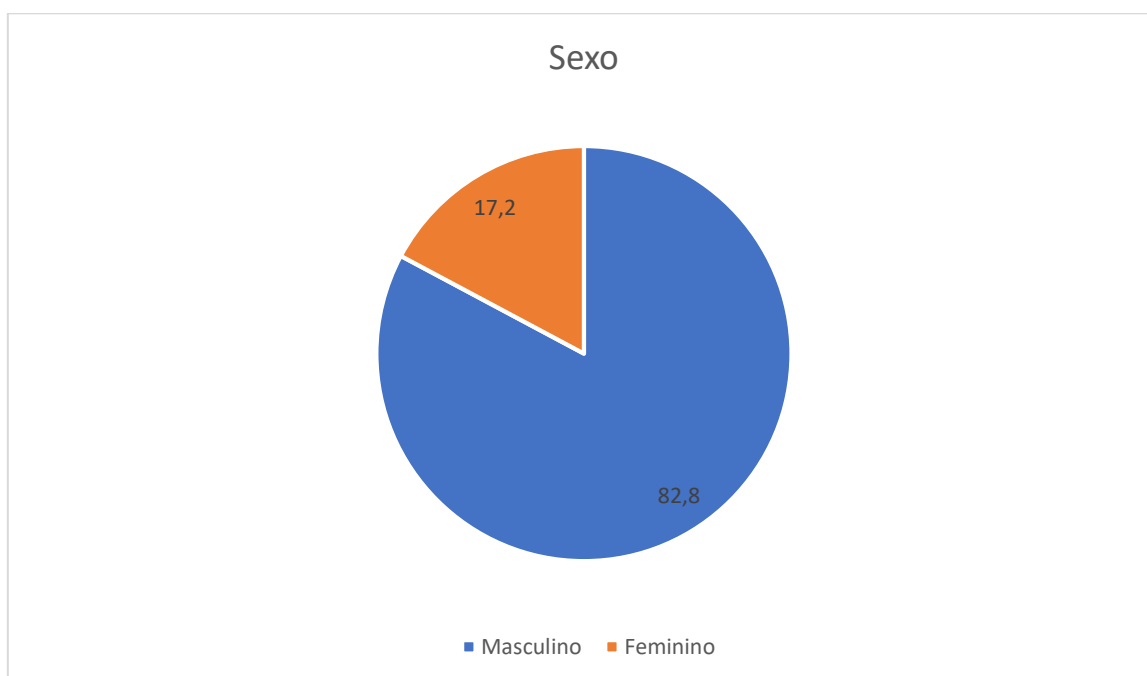


Figura 2 - Distribuição dos sexos

Das 122 pessoas inquiridas, 82,8% são do sexo masculino e 17,2% do sexo feminino. Isto mostra que a maioria das pessoas que jogam jogos neste grupo de pessoas é do sexo masculino. Segundo um estudo publicado em 2012 pela Interactive Software

Foundation of Europe (ISFE), sobre o estado dos videojogos em Portugal, onde foram inquiridas um total de 657 pessoas através de um inquérito em 2012, 57% dos jogadores eram do sexo masculino e 43% do sexo feminino (ISFE, 2012). Isto mostra que os dados obtidos no nosso inquérito não representam a realidade nacional, uma vez que estamos a falar de um grupo restrito de jogadores.

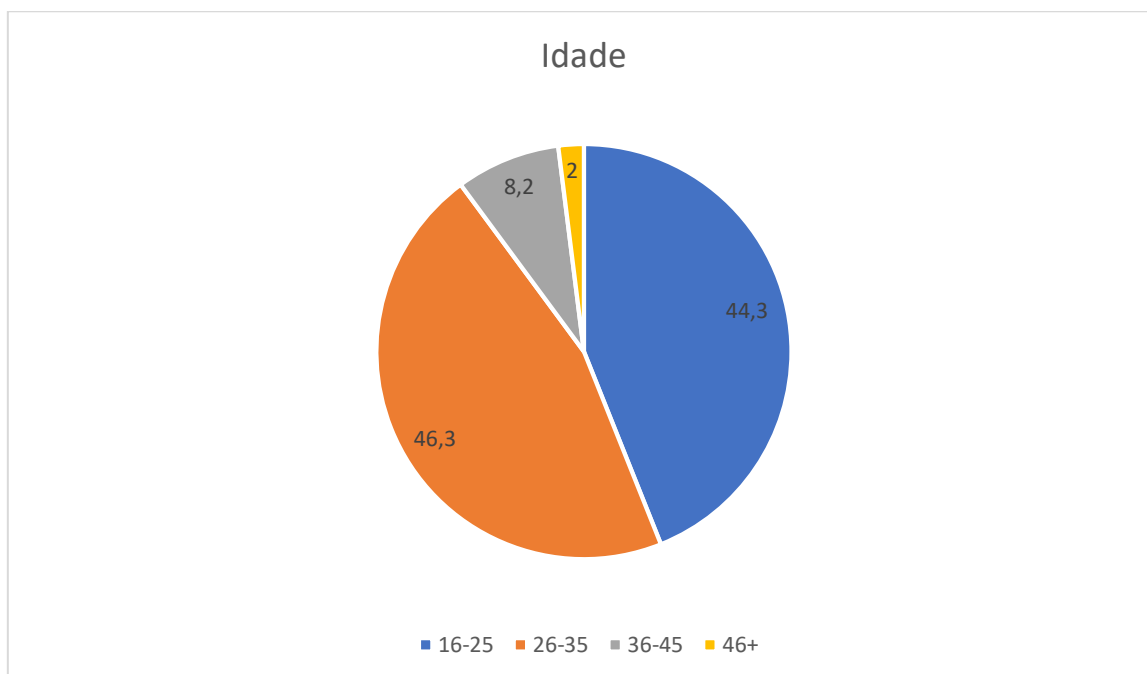


Figura 3 - Distribuição da idade

No que diz respeito à idade, a maioria dos respondentes encontra-se na faixa etária dos 26-35 anos (57 pessoas), seguida pelo grupo entre os 16 e 25 anos (54 pessoas). Apenas doze respondentes têm mais de 37 anos.

A nível nacional, a maioria de jogadores encontra-se na faixa etária dos 16 aos 19 anos e dos 35 aos 44 anos (ISFE, 2012). A nível global, a maioria dos jogadores encontra-se na faixa etária dos 21 aos 35 anos (35%) (Statista, 2017).

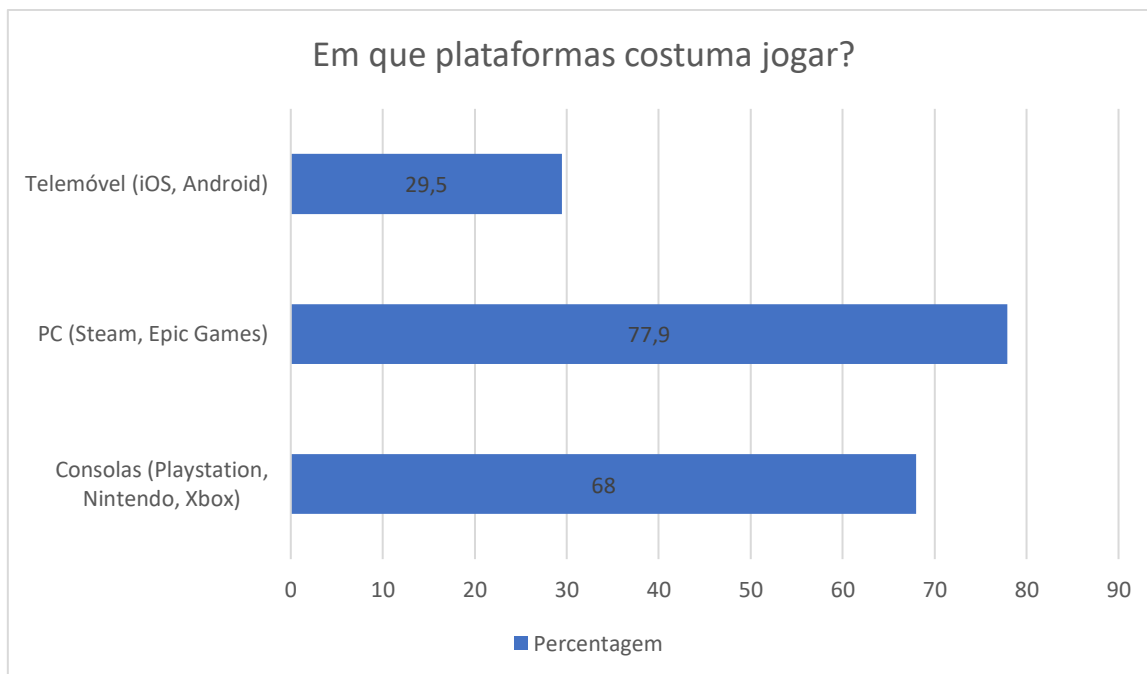


Figura 4 - Distribuição das plataformas e hábitos de uso

Uma das informações que também é importante perceber é saber onde é que os jogadores passam grande parte do seu tempo a jogar, dado que o número de plataformas é ainda considerável e cada plataforma tem um efeito diferente nas pessoas. Aqui era possível escolher várias plataformas, e então no grupo de pessoas inquiridas, podemos constatar que 29,5% jogam no telemóvel, seguido do método das consolas tradicionais com 68%. No entanto, a preferência recai nas plataformas de PC com 77,9%. Na categoria de computador, *Steam* e *Epic Games* são duas plataformas digitais onde os jogadores podem comunicar, socializar e jogar entre eles. A nível nacional não existem dados recentes, mas em 2018 os jogos de telemóvel continuaram a crescer e as receitas chegaram aos 70 mil milhões de dólares a nível mundial. (Newzoo, 2018).

Como referido anteriormente, foi colocado no início do inquérito uma breve explicação sobre de que se trata a localização; ainda, e de forma a perceber o nível de conhecimento dos inquiridos, foi colocada a seguinte questão: “Antes da explicação, sabia o que era a localização?”

A partir desta pergunta inferiu-se que 62,3% dos inquiridos sabiam em que consistia a localização, 7,4% já tinham ouvido falar sobre a localização, mas não se lembravam do que se tratava, e as restantes 30,3% não sabiam o que era.

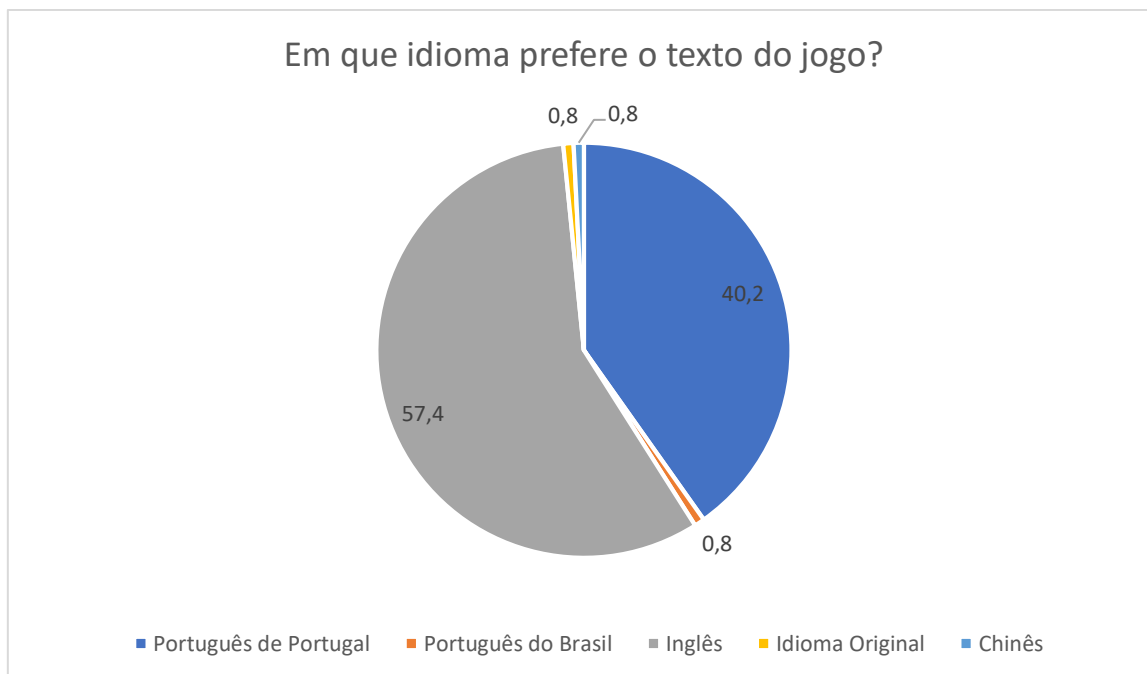


Figura 5 - Distribuição do idioma preferido

Em relação ao idioma preferido dos jogadores inquiridos, através da análise ao gráfico, vemos que 57,4% dos inquiridos preferem jogar em inglês, 40,2% em português de Portugal e 0,8% das pessoas preferem jogar em português do Brasil. Foi criada a opção de idioma original porque o idioma original de um jogo pode nem sempre ser inglês, apesar de este ser o mercado mais importante.

A questão que se segue, “Em que idioma prefere o áudio do jogo?”, mostra a preferência clara dos jogadores inquiridos. Quando se fala em áudio, fala-se em todo o diálogo que um jogo possa conter. Nos jogos em que a narrativa é o foco do jogo, o idioma do áudio chega a ser uma opção importante para o jogador. 68,9% dos inquiridos preferem ter todo o diálogo do jogo em Inglês e apenas 9% preferem ter o diálogo do jogo em português de Portugal. Os restantes preferem o áudio original, onde vários escolhem japonês.

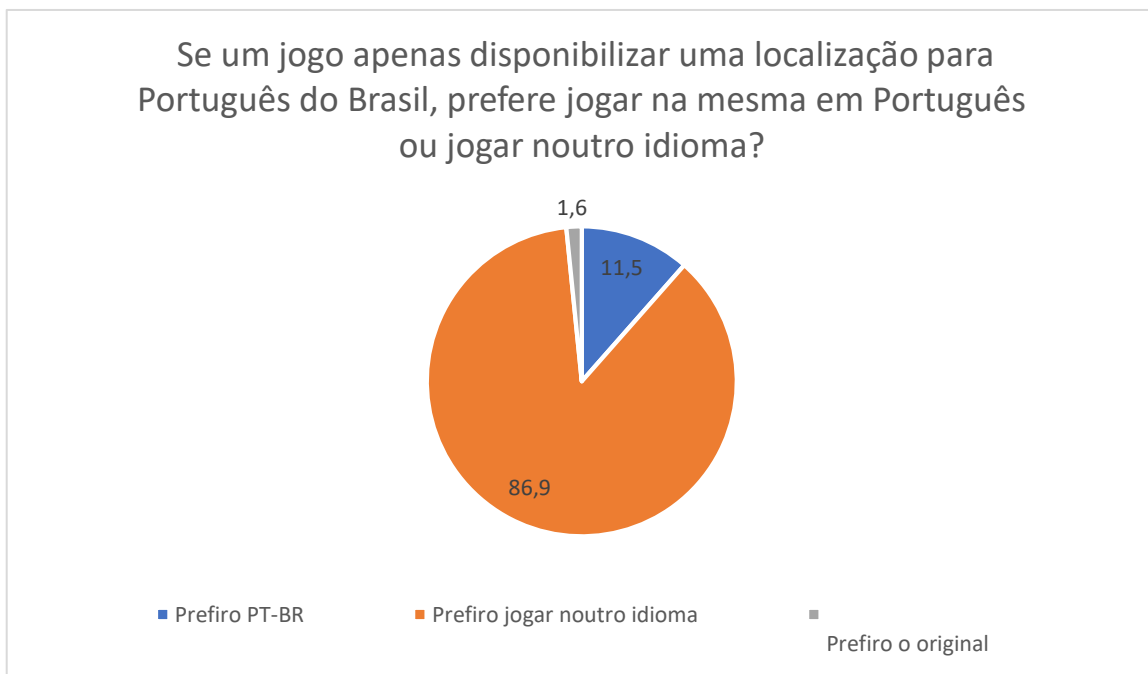


Figura 6 - Preferência do Português do Brasil

Grande parte dos jogos publicados oferece a opção de idioma português do Brasil e, como referido anteriormente, muitas vezes não é possível alterar o idioma dentro do próprio jogo, sendo os jogadores forçados a jogar em português do Brasil, ou então a alterar o idioma do próprio sistema onde jogam. A esmagadora maioria (86,9%) prefere alterar o idioma do jogo e apenas 11,5% preferem jogar em português do Brasil.

De forma a perceber melhor as escolhas dos inquiridos, foi-lhes pedido que justificassem a resposta. Em baixo apresento as principais razões para as preferências descritas acima. As respostas completas podem ser consultadas no apêndice I.

<p>Prefere o idioma original (inglês)</p>	<p>R1: “Falo inglês fluentemente e prefiro essa linguagem como forma de imersão diferente do meu dia a dia.”</p> <p>R2: “Por norma, o idioma de voz original tem melhor representação.”</p> <p>R3: “Para mim é mais acessível estar o jogo em inglês, porque quando precisar de ajuda nalguma coisa(problema ou completar o jogo), a solução vai estar sempre em inglês, e seguir as instruções em inglês é mais fácil.”</p>
--	--

	<p>R4: “Se o jogo tiver sido desenvolvido em inglês, gosto de ter o contacto direto com o que os desenvolvedores escreveram em vez de tradução. Por exemplo: algumas piadas funcionam em inglês e em português não.”</p> <p>R5: “Mais de acordo com a visão inicial do jogo, como pensado pela equipa de desenvolvimento”</p> <p>R6: “Falo inglês fluentemente e prefiro essa linguagem como forma de imersão diferente do meu dia a dia”</p> <p>R7: “Mais apelativo, e imersivo.”</p> <p>R8: “Porque o idioma original é a forma que foi a visão original dos devs, a tradução leva a perda de algum contexto e significado,etc. E porque me sinto confortável com o inglês.”</p> <p>R9: “Porque faz mais sentido jogar na língua em que o jogo foi feito”</p>
<p>Prefere o português</p>	<p>R10: Porque é a minha língua materina e tenho dificuldade em compreender fluentemente outros idiomas.</p> <p>R11: “Porque é a minha língua materna e muitos jogos encaixam na perfeição como é o caso do Uncharted e outros exclusivos da sony”</p>
<p>Má qualidade línguística</p>	<p>R12: “Porque muitas vezes a qualidade da tradução é insuficiente”</p> <p>R13: “Normalmente as localizações portuguesas são de pouca qualidade, especialmente as dobragens”</p>

Depende dos jogos	R14: “Na maior parte dos casos prefiro assim, mas depois há casos como o de Spider-Man e God of War que prefiro o áudio em pt-pt”
--------------------------	---

Tabela 1 - Opiniões dos inquiridos a respeito da localização dos jogos em Portugal

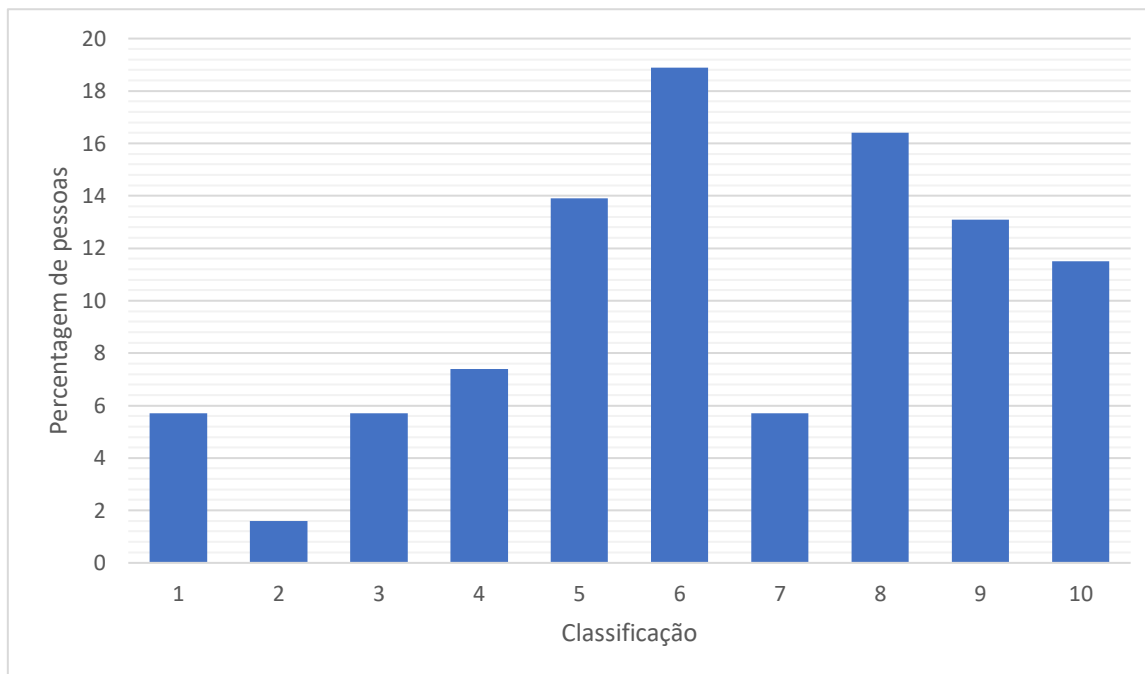


Figura 7 - Classificação da qualidade da localização em português

No final do inquérito, foi pedido aos inquiridos que classificassem, de um a dez, a qualidade da localização dos jogos em português de Portugal. 46,7% dos inquiridos classificaram entre sete e dez, enquanto que os restantes 53,3% classificaram a qualidade de um a seis. A maioria dos inquiridos classificou a qualidade dos jogos em português de Portugal com a nota de seis (18,9%).

Podemos verificar então que a qualidade dos jogos em português de Portugal, de acordo com os jogadores Portugueses é aceitável, mas precisa de aumentar. Todavia, o investimento na qualidade só acontecerá se se justificar um aumento de recursos à localização para português de Portugal, mas, dado o tamanho do mercado nacional, é normal que tal não venha a acontecer. O português do Brasil é entendido pelos portugueses, por isso é mais rentável para as empresas fornecerem o jogo em português do Brasil, de forma a alcançar um mercado muito maior do que fornecer uma versão numa

variante linguística destinada apenas a uma fração dos potenciais jogadores desse grande mercado.

Foi possível perceber que o público nacional, em grande parte, aprecia os jogos em português, mas a qualidade das traduções e a possibilidade de escolha para o jogador não pode ser posta de lado. Existe um público cada vez mais jovem a entrar no mundo dos videogames que começam a jogar jogos em português do Brasil porque não existe escolha de idioma e quando existe, a opção está escondida, mas este problema não se encontra apenas nos jogos. Aplicações para o telemóvel, como por exemplo o Twitter, aplicam as definições de idioma de acordo com a região, e o Twitter mesmo em Portugal apresenta toda a interface em português do Brasil e a exposição cada vez maior do português do Brasil possa influenciar o futuro do português Europeu no nosso país. Se os criadores de aplicações e videogames continuarem a desenvolver os projetos em torno dos números dos mercados, esta situação irá manter-se. Portugal nunca será maior que o Brasil a nível de mercado de jogos e internet, mas a opção nunca deveria de ser retirada ao utilizador. Uma maior atenção à qualidade das localizações dos jogos em Portugal será também um fator que poderá mudar o panorama nacional a curto prazo, mas para que isso aconteça as empresas terão que alocar mais recursos para a localização, algo que é difícil de justificar dado o tamanho do mercado nacional.

CAPÍTULO V - LOCALIZAÇÃO DO JOGO *ONE NIGHT STAND*

5.1 Breve Resumo do enredo do jogo

O jogo que serviu de base ao desenvolvimento do projeto de localização chama-se *One Night Stand*. O enredo desenvolve-se à volta de um homem que, na noite anterior, sai com um amigo e, sem se lembrar como, acorda na manhã do dia seguinte na cama de uma mulher que não conhece.

O texto que se segue é a descrição do jogo presente nas plataformas digitais que oferece uma breve sinopse do jogo.

“Em *One Night Stand*, explora o quarto desconhecido e procura por pistas para identificar quem é a pessoa estranha e o que foi que vos juntou.

Poderás ter de recorrer a métodos pouco usuais para encontrar as respostas que procuras, mas tem cuidado para não vasculhar demais - um convidado intrometido rapidamente se transforma num convidado indesejado!

Vais ficar em casa e explorar o relacionamento com esta desconhecida, ou vais escapar quando o momento for oportuno? Com 12 finais diferentes para descobrir, vais conseguir acompanhar o momento para descobrir o que realmente aconteceu?”

- Animação realista em rotoscopia⁶
 - Arte desenhada à mão
 - História interativa onde as escolhas são importantes
 - 12 finais diferentes que revelam novos detalhes sobre o que realmente aconteceu
 - Investigação “apontar e clicar”⁷
- Uma banda sonora original
 - Disponível no Windows, Mac e Linux
 - Jogável em Inglês, Francês, Alemão, Espanhol, Português, Português do Brasil, Russo, Chinês Tradicional e Chinês Simplificado”

⁶ A animação em rotoscopia consiste em traçar linhas por cima de filmagens, de fotograma em fotograma de modo a produzir uma animação de forma realista e com um estilo de desenho característico.

⁷ O género de jogo *point and click*, apontar e clicar, é um tipo de jogo de aventura onde o jogador interage com o jogo apenas usando o rato do computador, um manípulo analógico de um comando de forma a mexer um cursor no ecrã.

O objetivo do jogo é conversar com a mulher misteriosa e reunir pistas sobre o que aconteceu na noite anterior, interagindo com vários objetos presentes no quarto daquela. Dependendo do que o jogador decidir fazer, o jogo pode acabar em cinco minutos ou demorar 40, pois o jogador tem liberdade total nas escolhas. A disposição da mulher também é influenciada pelas ações do jogador, o que cria outra dinâmica nas ações do jogador. Se o jogador, por exemplo, tocar na guitarra dela e ela reparar nisso, ela irá ficar incomodada – mas, dependendo do que o jogador fez anteriormente, ela pode pedir ao jogador para sair de casa nesse preciso momento, ou tocar uma canção para ele. Para além da conversa constante com a mulher, a história avança através de monólogos internos do protagonista (a pessoa que controlamos no jogo), que variam consoante a interação do jogador.

Quando o jogador descobre uma eventual pista sobre a mulher ou sobre a noite anterior, o protagonista pode usar essas descobertas para encadear a narrativa numa determinada direção. Existem doze finais diferentes e, no final de cada partida, o jogador tem acesso a um menu que permite ver os finais que desbloqueou e os finais que ainda tem por desbloquear, com uma dica para ajudar a descobrir o elemento que desencadeia esse final específico.

De forma a facilitar múltiplas sessões de jogo, o jogo incorpora uma função de avanço rápido que permite ao jogador passar à frente rapidamente as partes com o diálogo que já leu. Para além disso, o jogo não é completamente estático, sendo um dos destaques a animação em rotoscopia da rapariga, que está em constante movimento durante o diálogo e outros momentos do jogo. O jogador tanto pode continuar a procurar pistas e a conversar com a mulher, como pode fazer de tudo para ir embora o mais rapidamente possível.

5.2 Caracterização do Jogo

O jogo, criado por Lucy Blundell, sob a alcunha Kinmoku, é o primeiro jogo desta criadora. Foi publicado, de forma independente em outubro de 2016 para PC nas plataformas digitais Steam e itch.io. É um jogo do género *visual novel*⁸, ou romance visual, O género *visual novel*, que, tal como o nome indica, é um romance contado de

⁸ Apesar da tradução direta ser romance visual, este género de jogos é sempre referido como visual novel na indústria.

forma interativa, teve origem no Japão, e é um género onde os jogadores têm a oportunidade de interagir e decidir o enredo à medida que jogam. (Cavallaro, 2010). Enquanto que em outros jogos temos um nível de interatividade muito elevado, áreas amplas e imensas opções de jogabilidade (por exemplo, jogos como a série *Grand Theft Auto*⁹), este tipo de jogos - *Visual Novel* - estão limitados a um tipo de interatividade, com planos fechados e um enorme destaque à interação entre personagens, algo que é destacado neste jogo.

Dentro dos *Visual Novel*, existem várias subcategorias, grande parte delas associadas a jogos eróticos como por exemplo os jogos Eroge¹⁰, mas este o jogo insere-se na categoria "otome"¹¹, que não apresenta qualquer conteúdo inapropriado. Este tipo de jogos é extremamente popular no Japão, daí existir uma grande panóplia de subcategorias de jogos *Visual Novel*. O jogo, exclusivamente disponível online, para além do Inglês, também foi publicado em Francês, Alemão, Espanhol, Português do Brasil, Russo, Chinês Tradicional e Chinês Simplificado.

A versão em português de Portugal, resultante deste projeto, foi publicada no dia 7 de outubro de 2019, na plataforma digital Steam, itch.io e nas consolas Playstation 4, Nintendo Switch e Xbox One.

Na versão para o computador, o jogo pode ser adquirido através das seguintes ligações:

- Steam: https://store.steampowered.com/app/549860/One_Night_Stand/
- itch.io: <https://kinmoku.itch.io/one-night-stand>

Para as consolas, o jogo pode ser adquirido através das lojas digitais presentes em cada uma das consolas, Playstation Store, Nintendo eShop e Microsoft Store. A versão digital para o Windows encontra-se no anexo 1.

⁹ A série *Grand Theft Auto* é uma das séries de jogos mais vendidas, com o *Grand Theft Auto* a vender mais de 110 milhões de cópias até 2019.

¹⁰ Eroge é uma categoria de jogos de romance visual direcionados a maiores de 18 anos e são jogos pornográficos.

¹¹ Otome é um subgénero de "visual novel" que engloba jogos narrativos direcionados a um público feminino. Um dos objetivos dos jogos otome é fazer com que o protagonista e a personagem principal fiquem juntos no final da história.



Figura 8 – Menu inicial do jogo

5.3 Descrição do Projeto de Localização

A oportunidade de localizar *One Night Stand* surgiu após uma busca intensiva e vários e-mails enviados a várias empresas e criadores individuais. O meu objetivo era encontrar um jogo com uma narrativa forte, onde o diálogo estivesse muito presente e o tema fosse um pouco diferente dos que normalmente vemos em videojogos (ex: jogos de ação e jogos com pouco texto). O objetivo do projeto sempre foi localizar e traduzir para fins académicos, por isso a publicação da localização para o público em geral não era uma prioridade.

Sabia que seria necessário convencer as empresas a fornecer os ficheiros de desenvolvimento do jogo e que a indústria dos videojogos é altamente sigilosa, pelo que não seria fácil convencer alguém a colaborar comigo.

Ainda antes de entrar em contacto com empresas e criadores independentes, surgiu a oportunidade de trabalhar com jogos desenvolvidos por alunos do IPMAIA do curso de Produção Multimédia e Jogos Digitais. Cheguei a testar alguns dos jogos deles, no entanto, eram jogos extremamente simples e sem narrativa. Nenhum deles tinha texto presente no jogo, por isso a localização destes jogos não faria sentido, o que me levou a ter de estabelecer contacto com criadores e empresas com jogos já publicados.

A minha primeira opção foi o jogo *Cibele* da criadora e designer Nina Freeman. O jogo é bastante pessoal e íntimo e funciona quase como uma autobiografia da criadora, com uma narrativa forte, o que seria ideal para localizar. O primeiro email trocado com a criadora do jogo, com o pedido para realizar a localização do jogo para português, foi enviado no início de fevereiro de 2019 (apêndice V), e na resposta ao email, a criadora explicou que o jogo tinha sido criado como um projeto para a faculdade e sem as ferramentas adequadas para a localização, pelo que o jogo nunca chegou a ser internacionalizado o que impossibilitou a sua localização.

Durante esse mesmo mês, foram enviados mais emails a outras empresas e criadores independentes (apêndice V), mas sem sucesso. Em meados de março de 2019 iniciei o primeiro contacto com a criadora do jogo *One Night Stand*. Soube da existência deste jogo a partir de um website dedicado à indústria dos videojogos e, na altura, pareceu ser um jogo interessante. Deixei explícito no primeiro email que enviei para a criadora do jogo, Lucy Blundell, tal como em todos os outros emails para as outras empresas e criadores, de que objetivo final era puramente académico e que não era necessário publicar a versão final. A senhora Blundell respondeu no dia a seguinte (apêndice V) a aceitar a oferta para localizar o jogo e foi extremamente prestável. Explicou que o jogo já tinha sido localizado para outras línguas e avisou-me de que o projeto seria grande. Explicou, ainda, que as versões Chinesa e Francesa tinham perdido algum do contexto da versão original, o que a deixou desapontada porque pretende que os jogos sejam acessíveis para todo o público. Contrariamente à minha proposta, o objetivo de Blundell seria publicar o jogo em português de Portugal, uma vez que só existia a versão em português do Brasil. Fiquei, assim, a aguardar os ficheiros para começar o trabalho.

5.4 Preparação do Projeto de Localização

Por motivo de férias da criadora do jogo, os ficheiros originais em inglês para localizar para português só foram enviados em inícios de abril. O projeto de localização desenvolveu-se, assim, entre meados de abril e inícios de setembro de 2019.

Foram enviados seis ficheiros, com o total de 16,547 *strings* (Apêndice I):

- *common.rpy*; contém *strings* que o utilizador normalmente não encontra numa sessão de jogo. Inclui elementos relativos ao motor de jogo e mensagens de erros. 909 linhas de texto.
- *endings.rpy*; contém a narrativa ligada ao final do jogo. Como existem 12 finais diferentes, este ficheiro contém todo o diálogo referente a esses 12 finais. 5041 linhas de texto.
- *exploration.rpy*; contém as falas do jogo ligadas à parte onde o jogador interage com o ambiente e procura por pistas e itens no quarto da personagem principal. 4573 linhas de texto.
- *items.rpy*; contém as falas referentes a todos os itens e objetos do jogo. Difere do ficheiro referido anteriormente na medida em que este ficheiro contém o diálogo entre a personagem principal e o protagonista. 1613 linhas de texto.
- *screens.rpy*; contém as *strings* referentes a todos os menus e botões do jogo. 341 linhas de texto
- *script.rpy*; o ficheiro principal que contém a maior parte da narrativa do jogo. 4097 linhas de texto.

Para além dos seis ficheiros principais, foi-me enviado:

1. Em anexo um documento de referência com as imagens presentes do jogo com texto para traduzir (Apêndice II)
2. Juntamente com o documento de referência, a descrição do jogo em inglês, descrição essa que está presente nas várias plataformas digitais onde o jogo está publicado (Apêndice III). Esta descrição consiste numa breve sinopse e na apresentação das principais funcionalidades do jogo e é usada para atrair potenciais jogadores a adquirirem o jogo.

5.5 Dificuldades e Progresso

5.5.1 Tipo de Ficheiro e Ferramentas de Tradução

Após a receção dos ficheiros, procedi à análise dos mesmos. Os ficheiros estavam num formato próprio, com a extensão *.rpy*. Estes ficheiros são próprios do motor de jogo

RenPy¹², motor que está na base de desenvolvimento do One Night Stand. Estes ficheiros seguem uma formatação muito específica, como tal, não são suportados pelos programas de Tradução Assistida por Computador (SDL Trados ou Passolo, por exemplo). Tentativas de converter os ficheiros para um formato utilizável no Trados resultaram em problemas graves de formatação, o que impossibilitaria a operação normal do jogo.

Tentei, primeiro, usar os ficheiros nos programas de Tradução Assistida por Computador, nomeadamente o SDL Passolo, mas o programa não os reconheceu. De seguida copiei o conteúdo dos ficheiros para um documento .txt de forma a ser reconhecido pelo programa. Desta forma foi possível abrir no SDL Trados, mas por causa da forma de como o ficheiro original foi criado, a utilização do SDL Trados iria causar problemas na formatação do ficheiro e conseqüentemente no próprio jogo.

Este revelou-se o primeiro problema na execução do projeto. Sem ferramentas de tradução, não pude criar ou usar memórias de tradução, nem bases de dados terminológicas. Relativamente à terminologia, o único glossário a que tive acesso e usei foi a ferramenta de tradução da plataforma Steam, um importante repositório de termos de videojogos para quem se registou como tradutor voluntário para a plataforma. Esta plataforma de tradução alberga todos os tradutores voluntários da plataforma Steam e para facilitar o processo de tradução dos vários serviços e jogos, a plataforma incorpora ferramentas internas de pesquisa que procuram numa *string* palavras que possam já existir no glossário, num processo semelhante ao *concordance* do SDL Trados.

O único glossário a que tive acesso foi a ferramenta de tradução da plataforma Steam¹³, um importante repositório de termos relacionados com videojogos. Esta plataforma de tradução alberga todos os tradutores voluntários da plataforma Steam e para facilitar o processo de tradução dos vários serviços e jogos, esta plataforma de tradução global incorpora ferramentas internas que procura numa *string* palavras que possam já existir no glossário, validado pelos moderadores da plataforma.

A ausência de uma memória de tradução dificultou e atrasou a tradução, uma vez que existem muitas repetições nos vários ficheiros e, muitas vezes, uma *string* está repetida em vários ficheiros diferentes (vide Apêndice I, ficheiro script.rpy). A utilização

¹² O motor de jogo é a base de qualquer videojogo, é a conjunto de todos os sistemas e ferramentas que compõem um videojogo.

¹³ Esta ferramenta não é pública e é necessário realizar um teste antes de ser aceite o acesso à página. Pode ser encontrada em <https://translation.steampowered.com/>.

de uma memória de tradução iria aumentar em muito a produtividade e celeridade do projeto, pois, caso surgisse uma *string* repetida, o programa CAT apresentá-la-ia de imediato, com uma proposta de tradução.

Os ficheiros .rpy, apesar de não serem muito comuns, abrem em qualquer editor de texto. Pensei, por isso, numa primeira fase em usar o Bloco de Notas do Windows para realizar o trabalho, mas, depois decidi usar o Notepad++ pelo facto de ser muito mais prático, poderoso e mais agradável do que o Bloco de Notas.

A ferramenta de localizar e substituir do Notepad++ foi importante, e esta é muito versátil, permitindo localização das *strings* repetidas nos vários ficheiros, colmatando, de alguma forma, a falta de uma memória de tradução. Dada a quantidade de repetições existentes nos ficheiros, a ferramenta de localizar e substituir ajudou-me a procurar segmentos localizados anteriormente e, assim, a poupar tempo e manter a coerência dos textos.

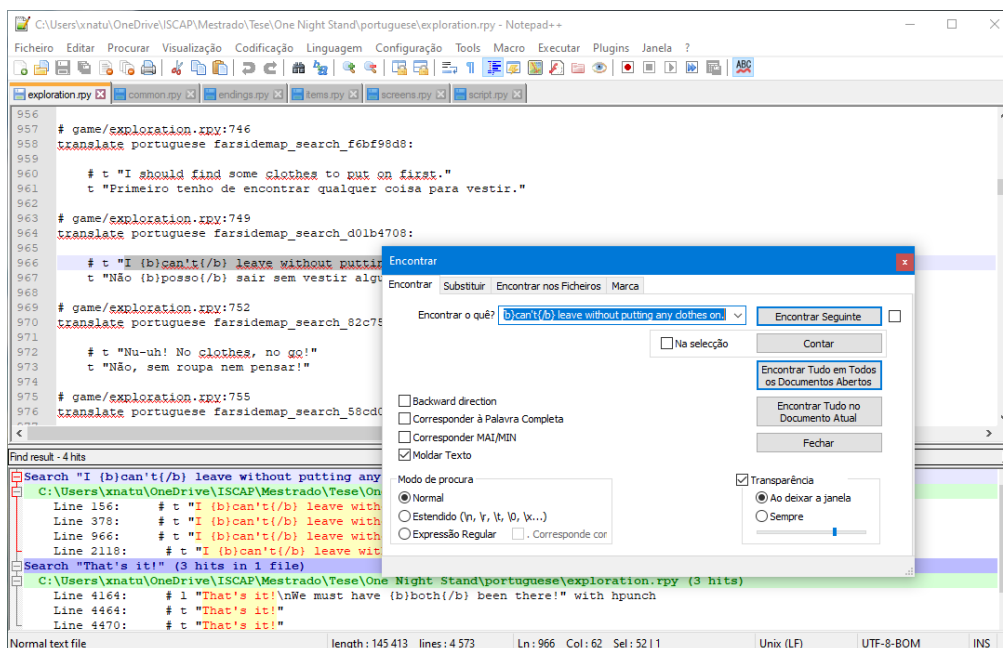


Figura 9 - Ferramenta de localizar do Notepad++

5.6 Desenvolvimento do Projeto de Localização

A localização do projeto começou com a análise do jogo em si, na versão original em inglês de forma a compreender na totalidade o objetivo do jogo e reter todas as informações relevantes, nomeadamente perceber por completo o fluxo de jogabilidade, como é que o jogador interage, os momentos mais importantes no que diz respeito à localização, como as piadas ou referências religiosas, por exemplo.

5.6.1 Variáveis

Aquando da receção dos ficheiros, a criadora do jogo explicou por email as variáveis¹⁴ existentes nos ficheiros, que controlam a formatação e a forma como o texto é apresentado durante o jogo.

- `{b}test{/b}` - **negrito**
- `{i}test{/i}` – **itálico**
- `\”` – **indicação de aspas**
- `{w=1}` – **pausa de um segundo**
- `{nw}` - **no wait (o diálogo continua)**
- `{cps=60}` – **carateres por segundo (5-10 é lento, 60+ é rápido)**
- `{size=-15}` – **tamanho da letra (-15 é muito pequeno, +20 é muito grande)**
- `\n` – **nova linha/ parágrafo**
- `extend "" nointeract` – **variável estática, não pode ser retirada**
- `with vpunch` – **abana o ecrã**

É importante saber para que servem as variáveis e onde é que se inserem, pois, o uso incorreto das variáveis pode mudar drasticamente a forma como o jogador lê o texto. Foi complicado neste projeto em específico lidar com as variáveis uma vez que não tinha nenhuma forma de ver o aspeto duma *string* com as variáveis.

No caso do jogo em questão não foi necessário efetuar nenhum tipo de internacionalização pois, como mencionei antes, o jogo já foi publicado em vários idiomas, entre os quais o russo e chinês (simplificado e tradicional), o que implica que o jogo já tinha de ter suporte para os carateres especiais que estas línguas usam.

No caso do português, como o jogo também já tinha uma versão em português do Brasil, não foi necessário pedir mais mudanças no código do jogo pois o jogo também suportava os carateres especiais do português. No entanto, quando o jogo corre em resoluções baixas, a acentuação nas palavras pode ser difícil de se notar e, em vez de aparecer um til, por exemplo, pode aparecer um traço. Todavia, se o jogo correr em ecrã

¹⁴ Uma variável é um código que será substituído com valores quando o programa corre. Pode também ser um código que define a forma como o texto é apresentado no programa.

completo no computador, ou na televisão no caso da versão das consolas, a acentuação é apresentada corretamente. Outro aspeto importante é o facto de a interface ser uniforme, independentemente do idioma que o jogador escolher, o que torna o processo de localização mais simples, pois não é necessário pedir ajustes à criadora do jogo para alterar o código da interface.

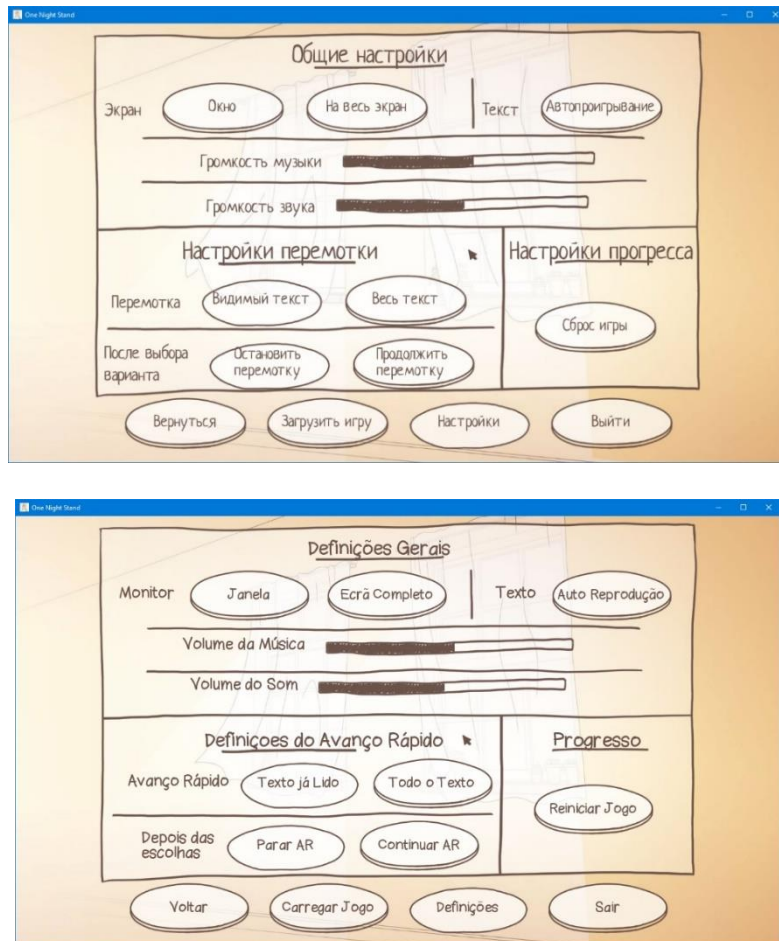


Figura 10 - O jogo em russo e o jogo em português. A interface do jogo permanece igual independentemente do idioma.

5.6.2 Formatação

Como referi anteriormente, a formatação neste jogo é importante, uma vez que a formatação é condicionada pelas variáveis. Uma má utilização destas pode resultar numa quebra de linha inadequada, ou até bloquear o jogo por completo. De facto, um dos problemas presentes nas primeiras versões do jogo compilado¹⁵ com os ficheiros em

¹⁵ Quando se diz que um programa informático está compilado quer dizer que o programa está pronto a ser utilizado. As várias versões diferentes de um programa são conhecidas como compilações.

português foi a existência de erros ao nível da formatação, que faziam com que o jogo deixasse de funcionar e fechasse. Isto acontece porque o motor de jogo não reconhece a variável escrita no ficheiro. Na imagem, por exemplo, o jogo deixou de funcionar porque não reconhece a variável “[/b]”, uma vez que a variável correta é a {/b}. Para resolver este problema, tive que ir ao ficheiro em questão, neste caso o ficheiro exploration.rpy, corrigir a utilização da variável e esperar por uma nova versão compilada do jogo, pois eu não podia testar em tempo real as alterações efetuadas.



```
2.258
7.3.2.320
Windows-8

While running game code:
Exception: String u'{b}Whoa!{/b} Quase 30 paus?!nFoi muito caro!' ends with an open format operation.

Full traceback:
File "game/t/portuguese/exploration.rpyc", line 4291, in script
File "C:\Users\xnatu\Desktop\One_Night_Stand_2.258-market\renpy\ast.py", line 706, in execute
renpy.exports.say(who, what, *args, **kwargs)
File "C:\Users\xnatu\Desktop\One_Night_Stand_2.258-market\renpy\exports.py", line 1336, in say
who(what, *args, **kwargs)
File "C:\Users\xnatu\Desktop\One_Night_Stand_2.258-market\renpy\character.py", line 1126, in __call__
what = what_pattern.replace("[what]", sub(what, translate=True))
File "C:\Users\xnatu\Desktop\One_Night_Stand_2.258-market\renpy\character.py", line 1115, in sub
return renpy.substitutions.substitute(s, scope=scope, force=force, translate=translate)[0]
File "C:\Users\xnatu\Desktop\One_Night_Stand_2.258-market\renpy\substitutions.py", line 253, in substitute
s = formatter.vformat(s, (), kwargs)
File "/home/tom/ab/x64lucid-deps/install/lib/python2.7/string.py", line 563, in vformat
File "/home/tom/ab/x64lucid-deps/install/lib/python2.7/string.py", line 572, in _vformat
File "C:\Users\xnatu\Desktop\One_Night_Stand_2.258-market\renpy\substitutions.py", line 159, in parse
raise Exception("String {0!r} ends with an open format operation.".format(s))
Exception: String u'{b}Whoa!{/b} Quase 30 paus?!nFoi muito caro!' ends with an open format operation.

Windows-8-6.2.9200
RenPy 7.3.2.320
One Night Stand 2.258
Mon Aug 05 14:22:10 2019

Copy BBCode Copy Markdown Sair
```

Figura 11 - Erro no jogo que leva ao fecho deste devido à incorreta utilização das variáveis.

Dada a confusão das linhas repetidas ao longo dos seis ficheiros, um dos problemas recorrentes foi o facto de deixar algumas vezes os espaços por traduzir em branco. Numa das versões de teste que a criadora do jogo compilou, a falta de texto traduzido resultava em espaços em branco. A versão final foi publicada sem espaços em branco e este problema apenas aconteceu durante a realização do projeto, não ficou nada por traduzir.

Após a minha revisão total de todos os ficheiros, este problema deixou de existir. No entanto, este processo de revisão sem a ajuda de um programa de tradução assistida atrasou imenso todo o processo. Além disso, o Notepad++ não indica quando é que um ficheiro está totalmente traduzido porque não é um programa CAT, enquanto que o SDL Passolo, por exemplo, regista sempre o progresso de tradução de um ficheiro.

5.6.3 Adaptação Cultural

O jogo desenvolve-se num ambiente urbano americanizado. Apesar de não existir qualquer indicação do país onde o jogo decorre, a descrição presente na narrativa indica que a narrativa decorre nos Estados Unidos da América. Isto percebe-se pela descrição visual da vizinhança e da própria casa e também por outros detalhes, como por exemplo, o recibo do táxi em dólares. Este facto é importante pois o jogo foi publicado em vários idiomas, entre os quais o Chinês, e, mesmo assim os temas e o ambiente do jogo são iguais em todas as versões. Ou seja, o jogo não foi totalmente localizado, mas isso não cria estranhamento ou resistência ao jogador, talvez porque a comunidade de jogadores global está muito familiarizada com a cultura americana, dada a sua dimensão global.

No entanto, outros elementos tiveram de ser localizados, como por exemplo, os nomes das personagens. Com as indicações da criadora do jogo, alterei os nomes das personagens para nomes portugueses, mas o mais unissexo possível. A mulher com quem o jogador interage o jogo todo chama-se *Robin* na versão original e, na versão portuguesa decidi substituí-lo para *Alex*. De acordo com as instruções da criadora, podia manter os nomes originais, mas decidi alterá-los na versão em português para passar a mensagem de que o que se passa dentro do jogo pode acontecer em Portugal. Na versão em português do Brasil, a personagem chama-se “Noah”. Como é um nome pouco comum em Portugal, a meu ver não faria sentido manter o nome usado da versão brasileira do jogo.

A intenção da criadora de dar à personagem principal um nome unissexo revela-se importante para a narrativa do jogo, pois, dependendo das escolhas que o jogador fizer durante o jogo, este terá uma oportunidade de escolher o nome para a personagem que andou a controlar (personagem essa que até esse momento não tinha nome). Caso o jogador escolha o mesmo nome que a “Alex”, o jogador terá acesso a um momento onde existe uma confusão entre as personagens por estes terem o mesmo nome. Daqui em diante irei referir a personagem principal como “Alex”.

Tabela 2 - a partir da linha 2276 do ficheiro *endings.rpy*

Personagem	Original	Tradução
Jogador	Well, since you told me yours . . . \nMy name's . . .	Bem, já que disseste o teu nome . . . \nO meu nome é . . .
Jogador	[povname].	[povname]. ¹⁶
Alex	"No way!"	"Não pode ser!"
Jogador	"Yes way."	"Pode sim."
Alex	"That's kinda cool."	"É engraçado."
Jogador	"You think so?"	"Achas?"
Alex	"Yeah! You could have told me sooner though."	"Sim! Podias no entanto ter-me dito mais cedo."
Jogador	"What's wrong?"	"Qual é o mal?"
Alex	"Hmm, I guess it is kind of strange to sleep with someone who has the same name as you . . ."	"Hmm, é um pouco estranho dormir com alguém que tem o mesmo nome que tu . . ."

A segunda personagem do jogo, personagem com quem o jogador apenas interage através do telemóvel, chama-se *Gary* (na versão original) e, segundo as indicações da criadora, tinha de ter um nome que soasse a “irritante”. Isto acontece porque o *Gary* no jogo, inicialmente, é apenas um amigo com quem o jogador andou a sair na noite anterior e, no momento em que o jogador acorda, este recebe uma mensagem do *Gary* a perguntar por ele de uma forma arrogante. Com esta informação, decidi mudar o nome para “Joel”. Apesar das questões bíblicas que podiam surgir com a utilização deste nome, decidi manter Joel, pois dado o objetivo do jogo e o conteúdo presente neste, não existe nada que vá contra uma ou quaisquer religiões. Além disso, a escolha de um nome irritante é, a meu ver, puramente subjetiva, pelo que não seria fácil encontrar um nome consensualmente irritante. A meu ver, algo que o jogo devia de ter seria a possibilidade de escolher o nome de certas personagens. Jogos como a série *Pokemon* dão a

¹⁶ É neste momento que o jogador escolhe o nome que quer dar à sua personagem. A variável [povname] guarda o nome do jogador, por isso quando [povname] é declarado, no jogo aparece o nome que o jogador deu.

oportunidade ao jogador de escolher logo no início do jogo o nome do rival e da personagem principal que controlamos. Aqui escolhi o nome Joel apenas por razões pessoais. Na versão em português do Brasil esta personagem chama-se *Enzo*, outro nome pouco comum em Portugal, daí não ter mantido o nome da versão brasileira.

Com o desenrolar da narrativa, o jogador pode vir a descobrir que o “Joel” interagiu não só com o protagonista, mas também com a “Alex” e isto revela-se de duas formas:

1: O “Joel” conheceu a “Alex” numa aplicação de encontros e abandonou-a na mesma noite em que o protagonista e estas se envolveram;

2: O jogador, ao acordar no início do jogo entra em contacto com o *Joel* e pode enviar uma foto da mulher que está ao lado dele na cama, a *Alex*. Posteriormente, o *Joel* publica essa fotografia nas redes sociais, o que deixa a “Alex” furiosa e leva à expulsão do jogador da casa dela, o que faz com que o jogo acabe nesse momento.

Estas atitudes do *Joel* são a razão que levaram a criadora a querer que esta personagem soasse irritante.

Outro nome presente no jogo é “Louise”, que é apenas um nome falso usado por “Alex” num dos cartões de identificação que ela possui. O jogo nunca chega a explicar porque é que ela tem um cartão com este nome, no entanto, se o jogador nunca chegar a descobrir o nome verdadeiro dela e encontrar este cartão, nos seus monólogos irá sempre referir-se à mulher como “Louise”, o que pode levar a desentendimentos com a personagem principal. Na versão portuguesa, substituí o nome “Louise” por “Luísa”.

Antes de iniciar o projeto, joguei o jogo múltiplas vezes para poder conhecer totalmente o conteúdo que poderia ter, de forma a evitar choques culturais. No entanto, o jogo não contém elementos suscetíveis de ferir sensibilidades ou que vão contra normas e comportamentos tidos como “normais” em Portugal, pelo que, na minha opinião, a maioria dos jogadores nacionais não terá choques culturais com a narrativa do jogo. Todavia, a definição de normalidade é relativa e, o que pode ser normal para uma pessoa, pode ser chocante para outra. Assim, o jogador antes de comprar um jogo deve sempre informar-se sobre a classificação e sobre o conteúdo do jogo através de imagens do jogo, sinopse ou até vídeos na internet. O jogo foi classificado na Europa pelo PEGI para maiores de 16 anos devido ao uso de termos sexuais.

Neste jogo, o sexo é referenciado de forma direta e indireta. Enquanto procura pistas no quarto da Alex, o jogador pode encontrar no chão um invólucro de um preservativo e, no seu monólogo interno este pergunta-se, de forma confusa, o que estava a fazer no chão. Noutra ocasião, o jogador pode perguntar à Alex se realmente se envolveram sexualmente (mas nunca de forma direta, sempre de forma subtil) e ela responde de forma sarcástica, confirmando que realmente aconteceu alguma coisa.

Outro aspeto que o jogo aborda e que pode ser mais sensível é o facto de o jogador poder roubar a roupa interior da Alex. O jogador controla um homem e, no início do jogo, este descobre que está nu, sendo por isso, um dos objetivos que o jogador pode focar encontrar a roupa espalhada pelos vários cantos da casa e fugir da casa da Alex. Uma das peças de roupa que o protagonista pode encontrar são as cuecas da Alex e a partir daqui, se o jogador pretender, pode roubá-las, usá-las e sentir-se confortável.

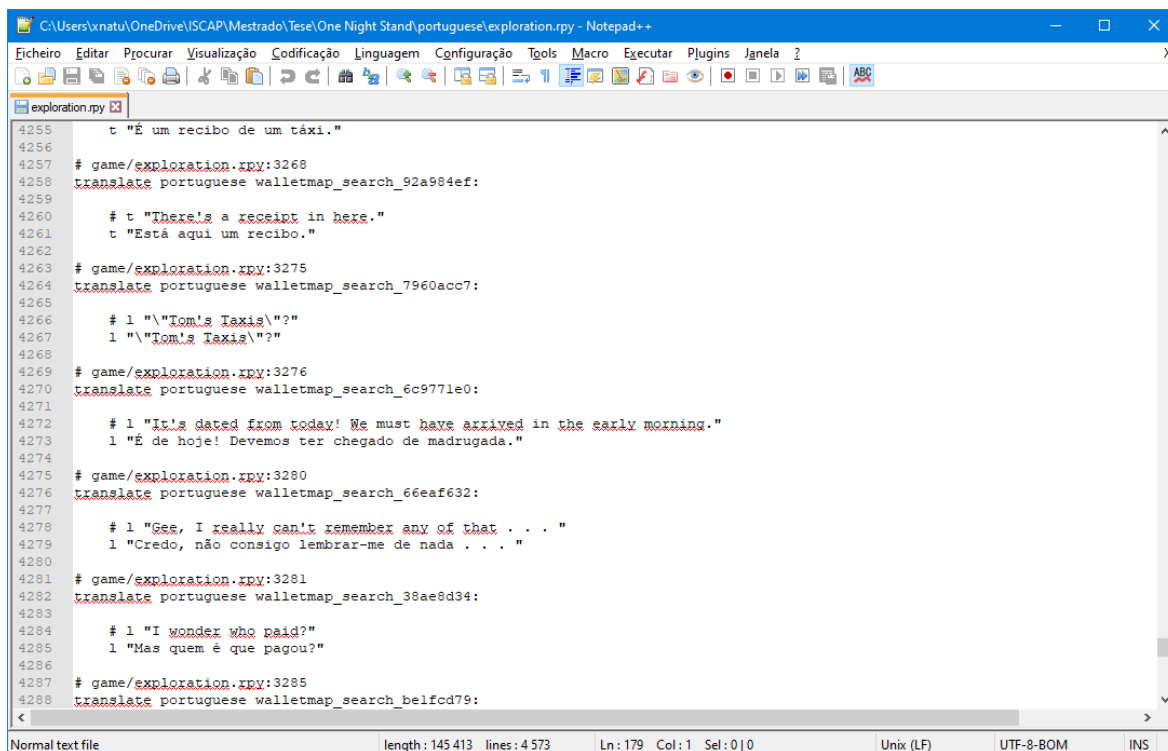
Esta atitude do jogador é abordada com humor e não é abordada de forma séria, logo não nos pareceu ser um argumento de defesa de algum tipo de comportamento social, mas mais uma forma de criar um dos finais possíveis do jogo, pois a partir desta atitude o final do jogo já está comprometido. O jogo contém doze finais e dois deles envolvem esta cena, onde se a Alex descobre que o jogador está a usar a roupa dela e o expulsa de casa. Todavia, se conseguir, acaba por falar com a Alex, o jogador consegue acabar o jogo. Grande parte dos elementos de comédia existente no jogo provém destes momentos em que o jogador encontra as cuecas. Ao localizar esta parte foi importante manter o sentido de humor original e mantê-lo no português.

A questão do humor é muito importante porque este acaba por ser um dos grandes desafios. Um tradutor precisa de ter noção do contexto em que a piada do texto de origem se insere, pois, a mesma piada na cultura de chegada pode criar um choque cultural e, claro, a própria piada perde o sentido se não for encontrado um equivalente cultural (Popa, 2005).

Tabela 3 - Um dos finais do jogo que envolve o jogador roubar as cuecas da Alex.

Original	Tradução
{b}GET THE HELL OUT OF HERE!{/b}{nw}	"{b}SAI JÁ DAQUI PARA FORA!{/b}{nw}"

"Before you know it, you're on the doorstep."	"Antes que dê conta, estás à porta."
"You quickly turn to ask \" . . . but what about the panties?\""	"Viras para lhe perguntar rapidamente \" . . . mas então e as cuecas?\""
"{b}\"KEEP THEM!\"{/b} Robin yells as she slams the door behind you."	"{b}\"FICA COM ELAS!\"{/b} Grita a Alex enquanto fecha a porta com toda a força."
"A passerby overhears your exchange and looks at you with a concerning stare."	"Uma pessoa a passar no momento ouve a troca de palavras e olha para ti com um olhar de preocupação."
"You attempt to cover her underwear with your shirt."	"Tentas esconder a roupa interior dela com a tua camisa."
"Tentas esconder a roupa interior dela com a tua camisa."	"Ficas corado, vestido apenas com a roupa interior dela."
"With sheer embarrassment, you shuffle away from her front door."	"Completamente envergonhado até ao tutano, afastas-te a custo da porta de casa dela."
"You pause for a moment, hoping Robin will take pity on you, but she does not."	"Paras por um momento, na esperança de que a Alex irá ter pena de ti, mas tal não acontece."
"You are wearing very little."	"Estás praticamente nu."
"You are wearing nothing but her underwear."	"Tens vestido mais nada sem ser a roupa interior dela."
"Regardless, you walk down the street with your head held high."	"Mesmo assim, caminhas pela rua de cabeça erguida."
"You feel proud leaving with her underwear on."	"Sentes um certo orgulho em ires embora vestido com a roupa interior dela."



```
4255 t "É um recibo de um táxi."
4256
4257 # game/exploration.rpy:3268
4258 translate portuguese walletmap_search_92a984ef:
4259
4260 # t "There's a receipt in here."
4261 t "Está aqui um recibo."
4262
4263 # game/exploration.rpy:3275
4264 translate portuguese walletmap_search_7960acc7:
4265
4266 # l "\"Tom's Taxis\"?"
4267 l "\"Tom's Taxis\"?"
4268
4269 # game/exploration.rpy:3276
4270 translate portuguese walletmap_search_6c9771e0:
4271
4272 # l "It's dated from today! We must have arrived in the early morning."
4273 l "É de hoje! Devemos ter chegado de madrugada."
4274
4275 # game/exploration.rpy:3280
4276 translate portuguese walletmap_search_66eaf632:
4277
4278 # l "Gee, I really can't remember any of that . . ."
4279 l "Credo, não consigo lembrar-me de nada . . ."
4280
4281 # game/exploration.rpy:3281
4282 translate portuguese walletmap_search_38ae8d34:
4283
4284 # l "I wonder who paid?"
4285 l "Mas quem é que pagou?"
4286
4287 # game/exploration.rpy:3285
4288 translate portuguese walletmap_search_belfcd79:
```

Figura 12 - O ambiente de trabalho no Notepad++ com o plug-in de verificação ortográfica ligado.

5.6.4 Da Localização à Tradução

Dada a simplicidade do jogo quando comparado com outros jogos mais complexos, o tema principal do jogo não abordar temas tabu ou complexos e do ambiente moderno em que se insere, as imagens e referências serem, na sua maioria, globais, não foram encontrados muitos elementos que necessitassem de localização, para além dos nomes das personagens. Naturalmente, e uma vez que os nomes das personagens são portugueses, poder-se-ia ter localizado a moeda (para euros) e o nome do PUB, por exemplo. Mas a verdade é que, tal como afirmado anteriormente, a presença de elementos “americanos” no jogo não causa estranhamento e a história poderia ser entre personagens portuguesas nos Estados Unidos da América ou noutra localização do mundo onde se usem dólares e fale inglês. Além disso, a localização do jogo não é relevante, uma vez que o tema principal tem a ver com comportamentos e relacionamentos pessoais.

Para uma tradução ser eficaz, esta tem de fazer sentido, transmitir a mesma mensagem do texto na língua de partida, soar natural e produzir a mesma resposta na língua de chegada (Nida, 1964). O objetivo principal era realizar uma tradução que não alterasse a mensagem original que a autora do jogo criou.

Como foi explicado anteriormente, a localização é o processo de adaptar o jogo da cultura de origem para a cultura de chegada, e no caso do *One Night Stand*, a criadora criou o jogo – e o enredo - com o intuito deste ser vendido de forma global disponível em várias consolas, plataformas e idiomas. Nenhuma versão do jogo está censurada, e nenhuma versão sofreu alterações. Além disso, o meu trabalho foi essencialmente, tradução do guião do jogo e do enredo, daí este ser mais um projeto de tradução do que localização.

Algo recorrente no jogo é a presença de humor e sarcasmo, elementos que costumam ser problemáticos na tradução, uma vez que é fácil perder a intenção original e difícil encontrar equivalentes que criem o mesmo efeito.

Os trocadilhos também são, por exemplo, recorrentes no jogo. Numa parte em que o jogador está a explorar o quarto, este encontra um invólucro de um preservativo, o que leva a um diálogo entre ele e a Alex, para esclarecimento da sua existência e, posteriormente, a um monólogo do protagonista: “At least that's one mystery wrapped up. Ugh . . . terrible pun!”. Aqui a transposição direta do inglês para o português não é uma boa ideia, pois assim perde-se o sentido do trocadilho. A solução final acabou por ser "Pelo menos é um mistério enrolado . . . Ui, que péssima piada!".

A própria expressão *One Night Stand* usada no título do jogo é usada várias vezes por ambas as personagens, e em português a expressão equivalente seria “caso de uma noite”, ou seja, um encontro sexual que ocorre uma única vez onde ambos os parceiros, por norma, não voltam a entrar em contacto. É uma atividade efémera que não resulta num relacionamento. Este tipo de expressões é usado em inglês, independentemente do país, dado que a cultura e a língua inglesa estão presentes na cultura global, especialmente nos meios de entretenimento.

Tabela 4 - linha 1986 do ficheiro endings.rpy

Original	Tradução
"Listen, I . . . I'm sure <i>some</i> people find something deep in a one night stand but . . ."	"Ouve, eu . . . tenho a certeza de que há <i>quem</i> encontre algo de profundo num caso de uma noite, mas . . ."
"I don't."	"Eu não."

Tabela 5 - linha 1356 do ficheiro endings.rpy

Original	Tradução
"You assume that Robin may have been looking for something deeper than a one night stand."	"Assumes que a Alex poderia estar à procura de mais alguma coisa, algo mais do que um caso de uma noite."

No caso da narrativa, em específico, optei por traduzir “*one night stand*” para “caso de uma noite”, para tornar o diálogo mais natural, uma vez que a expressão existe em português.

No jogo há também outras expressões em Inglês que foram um desafio na conversão para português. Em casos de tradução menos direta, é muito importante não perder o teor original, especialmente quando este é uma das principais preocupações da criadora do jogo. Por exemplo, o uso do calão ou de expressões ofensivas é usado na versão original, nos casos em que a Alex está furiosa com o jogador. Nesses casos achei importante manter o nível de linguagem e registo no português, de forma a não perder a intensidade do momento que a criadora do jogo criou.

Tabela 6 - linha 4426 do ficheiro endings.rpy

Original	Tradução
"No? Well I can see why, these knickers are dynamite!"	"Não? Bem, consigo perceber porque, esses boxers são do caraças ¹⁷ !"

¹⁷ Optei por deixar “são do caraças” pois é algo que ouve com mais frequência no português.

Tabela 7 - linha 4402 do ficheiro endings.rpy

Original	Tradução
"Wow . . . \n{w=1}This is messed up . . . "	"Uau . . . \n{w=1}Isto é lixado . . . "

Tabela 7- linha 648 do ficheiro exploration.rpy

Personagem	Original	Tradução
Jogador	"At least that's one mystery wrapped up.\n{w=1}Ugh . . . terrible pun!"	" Pelo menos é um mistério enrolado . . . \n{w=1}Ugh, que péssima piada!"

Tabela 8 - início a partir da linha 252 do ficheiro items.rpy

Personagem	Original	Tradução
Jogador	"Erm . . . {w=0.5}I like your teddy bear over there."	"Uhm . . . {w=0.5}Gosto daquele teu ursinho de peluche."
Alex	"Oh, you mean Mr Puds?"	"Ah, estás a falar do Senhor Puds?"
Jogador	"\Mr . . . {i}Puds{/i}\?"	"\Senhor . . . {i}Puds{/i}\?"
Alex	"Yeah. He's been my cuddly friend since I was really little."	"Sim, desde que sou pequenina que é o meu peluche de estimação."

Foi importante também evitar o uso de expressões ou termos que possam causar incómodo em grupos minoritários, como as pessoas da comunidade LGBTQ+ ou de outras minorias sociais. No caso da versão original em inglês, a criadora abordou estes temas de forma séria e nunca discriminou as pessoas associadas a estes grupos. A *Alex*, está até a escrever um livro sobre romance homossexual e, no jogo, podemos falar com a *Alex* sobre o livro, caso o jogador encontre o livro na mesinha de cabeceira da Alex.

Tabela 8 - uma parte do livro que a Alex está a escrever, disponível no Apêndice III

Original	Tradução
<i>“Sometimes, I come here just to think, you know?”</i>	<i>“Sabes, às vezes, venho para aqui só para pensar,”</i>
<i>Sam doesn’t know how to respond to here. She gazes silently at the moon hanging heavily in the night sky.</i>	<i>A Sam não sabe como responder a isto e olha, em silêncio, para a lua a pesar no céu escuro.</i>
<i>“I like to think that no-one else –only me– has been here before.” Tyna says.</i>	<i>“Gosto de pensar que mais ninguém – além de mim – esteve aqui antes.” disse Tyna.</i>
<i>Sam’s heart grows heavy, for she feels like she’s imposing on something she ought not be.</i>	<i>O coração da Sam fica pesado. Sente que está a impor alguma coisa que ela não tem de ser..</i>
<i>“Perhaps I shouldn’t be here...” she mutters.</i>	<i>“Talvez não devia de estar aqui...” sussurra ela. Ha! Sim, talvez! Estas a manchar o meu lugar!” diz a Tyna em tom de brincadeira.</i>
<i>“Ha! Yeah maybe! You’re tainting my spot!” Tyna jokes.</i>	<i>Levando-a a sério, Sam encolhe para dentro dela própria.</i>
<i>Taking her seriously, Sam shrinks into herself.</i>	<i>“Estou a brincar!” Grita a Tyna. “Afinal fui eu que te trouxe para aqui!”</i>
<i>“I’m kidding!” Tyna yells. “I did bring you here after all!”</i>	<i>A Sam ri-se, nervosa.</i>
<i>Sam nervously laughs.</i>	<i>O casal continua a observar as estrelas, no entanto, pouco tempo depois o silêncio torna-se insuportável para a Sam. Sentindo-se desconfortável, muda de posição no banco e aperta as mãos a tremer.</i>
<i>The couple continue stargazing, however, the silence soon becomes unbearable for Sam to endure. She awkwardly shuffles in her seat, clasping her trembling hands.</i>	<i>Tyna olha para ela, amavelmente.</i>
<i>Tyna glances sympathetically at her.</i>	<i>“Está tudo bem. Somos só nós as duas.” Mas as palavras dela não acalmam a Sam e ainda a fazem sentir pior.</i>
<i>“It’s okay. It’s just you and me.”</i>	<i>A Tyna que ela conhecia era despreocupada, rude e direta. Nunca esperou vê-la tão amável ou sentimental.</i>
<i>Her words don’t comfort Sam, in fact, they only make her feel worse.</i>	<i>Sam sentiu-se confusa e não conseguia deixar de pensar “Isto não é NADA da Tyna!”</i>
<i>The Tyna she she was carefree, rude and brash.</i>	
<i>She never expected her to be so kind, or sentimental.</i>	
<i>Sam felt overwhelmed and couldn’t help wonder “This is NOT like Tyna!”</i>	

5.6.5 Estratégias de Revisão

De forma a resolver algumas dúvidas de tradução, criei um documento para Queries, num documento excel (Apêndice VI), onde à medida que ia trabalhando, fui listando todos os segmentos problemáticos com uma breve descrição do problema encontrado nesse segmento. O objetivo deste ficheiro era facilitar a revisão dos segmentos

que me ofereciam mais dúvidas. O ficheiro estava separado em seis folhas, correspondendo aos seis ficheiros do jogo.

Após a listagem dos segmentos que me ofereciam dúvidas, enviava o “query” para a orientadora, Doutora Alexandra Albuquerque, para sugestão e ou revisão das minhas propostas e, depois, implementava as alterações aos ficheiros originais de acordo com as indicações presentes na revisão.

	A	B	C	D	E
	Linha	Segmento Origem	Segmento Destino	Descrição do Problema	
1	31	I'm teaching myself so I only know how to play a few chords at the moment.	Estou a aprender sozinha por isso apenas sei tocar alguns acordes	terminologia	
2	73	... but they're a work-in-progress.	... mas estão todas em desenvolvimento.		
3	127	But when he played with that guitar, I always told him I thought he looked really cool.	Mas quando ele tocava aquela guitarra, dizia-lhe sempre o quão fixe ele era.	fixe? Porreiro?	
4	139	He said "It's your turn to look cool."	Ele disse "É a tua vez de seres fixe.	fixe? Porreiro?	
5	157	Could you play me a song?	Consegues tocar algo para mim?		
6	181 e 201	I could play you this song I've been working on, since you seem so keen.	Posso tocar a música em que estive a trabalhar, já que queres muito.		
7	253	Yeah. He's been my cuddly friend since I was really little.		really little, cuddly friend	
8	307	Wow. I don't think I've seen anyone so protective over a Teddy bear before.	Uau. Acho que nunca vi alguém tão protetor por causa de um ursinho de peluche.		
9	319	Yup. I'm studying English Literature at university.	Yep. Estou a estudar Literatura Inglesa na faculdade.	faculdade ou universidade?	
10					

Figura 13 - Exemplo do ficheiro de “Query”

5.6.6 Dificuldades técnicas do Projeto

Tal como referido anteriormente, este projeto não pode beneficiar do uso de uma ferramenta de tradução assistida por computador. Por este motivo, a ausência de uma pré-visualização imediata dos ficheiros traduzidos impossibilitou a verificação de como o trabalho se encontrava em tempo real. Num programa CAT, podemos ver, em qualquer momento da tradução, como é que o documento em questão está apresentado, com a formatação correta, o que permite ao tradutor ver ser o documento que está a trabalhar continua com o mesmo formato do texto de partida. O mesmo acontece em programas de localização como o SDL Passolo, onde nos é permitido compilar o programa em que estamos a trabalhar com a tradução em progresso em qualquer momento. Neste projeto

em específico, como a única ferramenta usada foi o Notepad++, era obrigado a enviar os ficheiros de tradução para a criadora do jogo e esperar por uma versão compilada na caixa de correio. Dado que a criadora do jogo demorava algum tempo a responder a emails, e também pelo facto de que é inconveniente criar uma versão compilada do jogo para cada pequena alteração da tradução, apenas na fase final da tradução é que foi possível ver o resultado da tradução numa versão jogável de início ao fim.

Num ambiente de trabalho de tradução/localização normal, onde a criação do jogo e a localização ocorre em simultâneo, a equipa de localização consegue facilmente visualizar o seu trabalho graças ao contacto permanente com o resto da equipa, o que facilita o desenvolvimento do jogo a nível internacional.

Tal como também referi anteriormente, para além das linhas de texto, o jogo tinha imagens com texto embutido que era necessário traduzir. Como eu não tinha permissão, nem conhecimentos para editar as imagens, ficou acordado no início do projeto com a criadora, que a edição de imagens ficaria a seu cargo. Como tal, foi-me enviado um documento de referência pela criadora contendo os elementos gráficos em questão e após a tradução dos elementos dentro do próprio documento de referência e posterior envio para a criadora, esta implementou as mudanças.

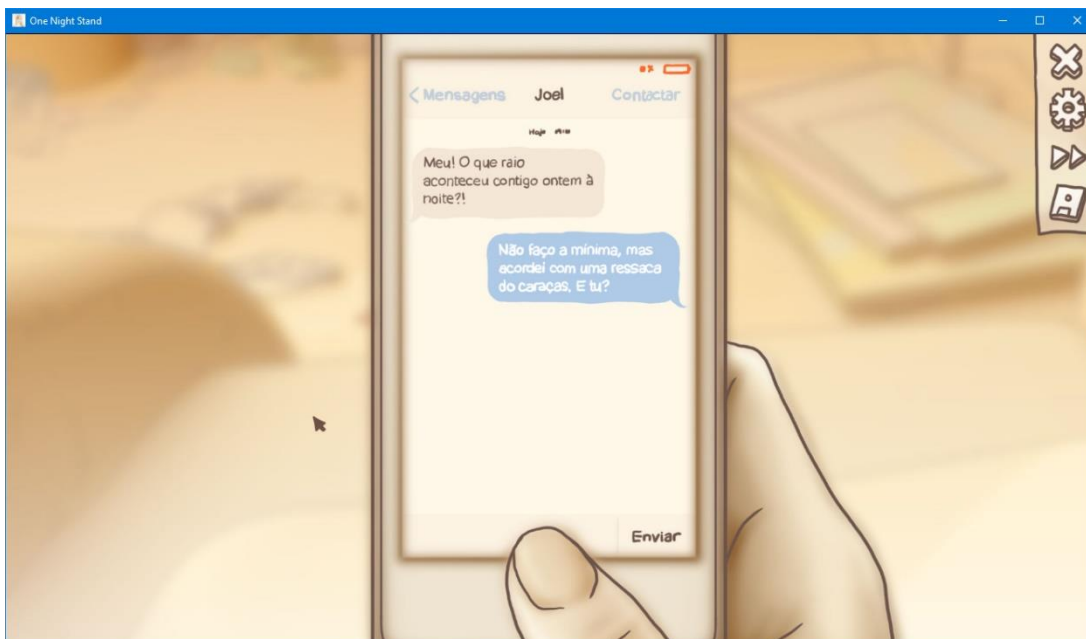


Figura 14 - Exemplo de uma alteração gráfica; o texto foi implementado pela própria criadora pois exigiu a edição de elementos gráficos.

5.7 Post Mortem

Nos últimos dias antes do lançamento oficial da versão em português, a criadora do jogo explicou por email que ia dar o jogo a um grupo de amigos portugueses para verificar a qualidade da tradução e posteriormente iria receber feedback do grupo de jogadores selecionados pela criadora do jogo. Infelizmente, o jogo foi publicado sem a análise do feedback e foi então publicado sem as minhas últimas alterações. O email que confirma o lançamento do jogo encontra-se no apêndice V.

Quanto à impressão dos utilizadores, até à data havia apenas um comentário disponível:

“Joguei o jogo “One Night Stand”, traduzido pelo Nuno Silva, na linguagem português de Portugal.

Relativamente à qualidade da tradução, no geral, achei bastante satisfatória. Ao longo de todo o jogo, a história está traduzida numa forma muito simples e clara, como tal, não tive qualquer dificuldade em compreender o objetivo do jogo. O diálogo entre as personagens é fácil de perceber, bem como também é muito simples de interagir com os objetos existentes no jogo. Os resumos, no final de cada capítulo têm as ideias muito bem organizadas, o que também facilita uma melhor compreensão da história.”

No que diz respeito a informações de vendas, não consegui obter a informação através da criadora uma vez que todas as tentativas de contacto após o lançamento do jogo não resultaram em resposta da criadora.

A realização deste projeto mostra que a localização de um videojogo não é apenas a transposição do conteúdo de uma língua para a outra, mas sim a análise de duas culturas distintas e a transformação adaptada para que nenhuma informação seja perdida de uma língua para outra. Tal como na tradução de uma obra literária, o localizador funciona como um mediador cultural. Este precisa de se colocar no papel do leitor, ou no caso deste projeto, do jogador, e tentar perceber como é que ele irá interagir com a história e qual o efeito que esta terá sobre ele.

Sem o conhecimento que adquiri ao longo dos meus cinco anos de ensino superior no ISCAP, desde a licenciatura em Assessoria e Tradução, até ao Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas, este projeto não teria sido possível. Sinto que apliquei todos os conhecimentos. A aprendizagem das ferramentas e de todas as variáveis envolvidas nos processos de tradução e localização, e a ajuda de todos os professores foi instrumental para a realização deste projeto. Não estava à espera de um projeto complicado como este, mas o resultado a meu ver superou as minhas expectativas. O facto de o trabalho resultante deste projeto estar disponível para todos de forma oficial foi uma surpresa muito gratificante. Espero que o seja, também, para os utilizadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Routledge.
- Best Practices for Game Localization—International Game Developers Association (IGDA). (sem data). Obtido 9 de Janeiro de 2019, de https://www.igda.org/members/group_content_view.asp?group=121045&id=526230
- Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf*. (sem data). Obtido de <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf>
- Cavallaro, D. (2014). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland.
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2011). *The game localization handbook* (2nd ed). Sudbury, Mass: Jones & Bartlett Learning.
- Costales, A. F. (sem data). EXPLORING TRANSLATION STRATEGIES IN VIDEO GAME LOCALISATION. . . ISSN, 24.
- Czech, D. (2019, março 31). Challenges in video game localization: An integrated perspective. Obtido 31 de Março de 2019, de https://www.researchgate.net/publication/265274458_Challenges_in_video_game_localization_An_integrated_perspective
- DUNNE, K. J. (2006). *Perspectives on localization*. Filadélfia: John Benjamins.
- Dunne, K. J., & Dunne, E. S. (Eds.). (2011). *Translation and localization project management: The art of the possible*. Amsterdam ; Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization* (New and totally rev. ed.). Amsterdam: Benjamins.
- Esselink, B. (sem data). *The Evolution of Localization*. 9.
- Francesca Di Marco. (2007, novembro). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. Obtido 30 de Dezembro de 2018, de <https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75765/96195>
- Hall, P. A. V. (1997). *Software without frontiers: A multi-platform, multi-cultural, multi-nation approach* (R. Hudson, Ed.). Chichester ; New York, NY: Wiley.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2013). *Translation and web localization*. London ; New York: Routledge.
- Miguel Bernal Merino. (sem data). On the Translation of Video Games. Obtido 21 de

- Janeiro de 2019, de https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization Translating for the global digital entertainment industry*. Obtido de <https://www.jbe-platform.com/content/books/9789027271860>
- (PDF) Challenges in video game localization: An integrated perspective. (sem data). Obtido 31 de Março de 2019, de https://www.researchgate.net/publication/265274458_Challenges_in_video_game_localization_An_integrated_perspective
- Quah, C. K. (2006). Translation Studies and Translation Technology. Em C. K. Quah, *Translation and Technology* (pp. 22–56). https://doi.org/10.1057/9780230287105_3
- Quora. (sem data). Why Have Video Game Budgets Skyrocketed In Recent Years? Obtido 9 de Janeiro de 2019, de Forbes website: <https://www.forbes.com/sites/quora/2016/10/31/why-have-video-game-budgets-skyrocketed-in-recent-years/>
- The Brazilian Gamer | 2017 | Newzoo. (sem data). Obtido 14 de Outubro de 2019, de <https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>
- U.S. video gamer gender statistics 2019. (sem data). Obtido 22 de Setembro de 2019, de Statista website: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Variables—Localization Guide 0.9.0 documentation. (sem data). Obtido 23 de Outubro de 2019, de <http://docs.translatehouse.org/projects/localization-guide/en/latest/guide/translation/variables.html>
- Video Games—Portugal | Statista Market Forecast. (sem data). Obtido 29 de Março de 2019, de <https://www.statista.com/outlook/203/147/video-games/portugal?currency=eur>
- World Internet Users Statistics and 2019 World Population Stats. (sem data). Obtido 26 de Setembro de 2019, de <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Brill Archive.

Apêndice I – Inquérito sobre a Localização de videojogos em Portugal

Ficheiro com todos os resultados do inquérito dirigido aos Portugueses sobre a qualidade da localização dos videojogos em Portugal.

Apêndice II – Ficheiros originais de tradução

Ficheiros originais de tradução do jogo

Apêndice III – Documento de referência

Documentos de referência com as imagens do jogo a ser traduzidas.

Apêndice IV – Descrição do jogo nas lojas digitais

Documento que contém a descrição do jogo apresentado nas lojas de jogo digitais.

Apêndice V – E-Mails

Cópia de todos os emails enviados aos criadores de jogos e à criadora do jogo One Night Stand.

Apêndice VI – Query

Cópia de todos os ficheiros Query.

Anexo I – *One Night Stand*

Uma cópia do jogo *One Night Stand* para o Windows.