

Universidade de Brasília

Tito Henriques Issa Gomes Pato

**LOCALIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS:
UM WALKTHROUGH**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Universidade de Brasília como requisito para a obtenção de título de bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas – Multilinguismo na Sociedade da Informação – LEA - MSI

Orientadora: Patrícia Trindade Nakagome

Brasília
2019

RESUMO: Localização é a ação de adaptar um jogo eletrônico para que tenha uma recepção mais culturalmente acessível em uma região que não seja a de sua origem. Pela natureza complexa da prática, este artigo foi redigido com o objetivo de delinear os três maiores desafios encontrados por um localizador em seu ofício, com o intuito duplo de oferecer possíveis soluções aos já envolvidos no trabalho e de funcionar como um guia introdutório aos interessados em potencial. Por meio de estudos de caso, os três desafios abordados são o manejo de recursos (como tempo, dinheiro e tecnologia), o uso apropriado da linguagem (tradução literal e interpretativa, termos técnicos e poéticos) e a consciência cultural (sensibilidades e idiosincrasias culturais). O artigo conclui com ponderações sobre o lugar e a pertinência da localização no mundo dos games e seus prospectos futuros.

PALAVRAS-CHAVE: Adaptação, localização, videogames, cultura.

ABSTRACT: Localization is the act of adapting a video game so that it has a more culturally accessible reception in a region other than that of its origin. Due to the complex nature of the practice, this article was written with the objective of outlining the three biggest challenges encountered by a localizer in its craft, with the double purpose of both offering possible solutions to those already involved in the work and acting as an introductory guide to those that may have an interest in it. Through case studies, the three challenges addressed are resource management (such as time, money, and technology), appropriate use of language (literal and adaptive translation, technical terms and poetry), and cultural awareness (cultural sensitivities and idiosyncrasies). The paper concludes with considerations about the place and relevance of location in the gaming world, and its future prospects.

KEYWORDS: Adaptation, localization, video games, culture.

Este trabalho é sobre jogos eletrônicos, mais especificamente sobre o processo de localização de um videogame. Antes de apresentar o tema do artigo, é essencial esclarecer o que entendemos por jogo eletrônico e por localização no âmbito dos games. Nesta introdução, o tópico será estabelecido de maneira cada vez mais específica: em primeiro lugar, uma breve história dos videogames, para que possa ser feita uma contextualização da localização; em seguida, uma caracterização com exemplos pontuais do que é localização de jogos, e, finalmente, onde e como se encaixa o assunto do artigo neste universo.

A definição do que é um “jogo eletrônico” varia, e dela depende o estabelecimento do marco inicial dos games, que em uma acepção mais ampla dataria desde o ano de 1950. Por exemplo, se considerarmos que um videogame necessita de um ecrã, há pelo menos um jogo importante que não se conforma a essa condição: *Hamurabi*, lançado em 1968 e baseado em um jogo de texto¹ criado em 1966 (*The Sumer Game*). Nele, o jogador assume o papel do epônimo líder babilônio, ficando encarregado de administrar os recursos de seu império; para tanto, em sua primeira versão, o jogador utiliza apenas o teclado para o *input* e um teletipo para o *output*, visto que foi criado para o minicomputador best-seller PDP-8, que não possuía tela. No entanto, *Hamurabi* é um caso bastante particular, sendo o único game que foge de nossa definição de “jogo acessado por meio de um dispositivo eletrônico e mostrado por um sinal de vídeo”.

O acelerado avanço tecnológico dos anos 70 significou o fim dos “games sem monitor”, sendo a primeira década dos games como indústria propriamente. Logo em 1971, foi lançado o *Computer Space* do engenheiro elétrico estadunidense Nolan Bushnell, primeiro fliperama eletrônico e primeiro jogo comercial, e em 1972 estreou o *Odyssey* do engenheiro televisivo alemão Ralph Baer, primeiro console de videogame, ou seja, primeiro dispositivo da história criado com o ambiente doméstico em mente.

Levando em conta que era um produto completamente único à época, pode-se dizer que o *Odyssey* tenha sido bem-sucedido, teve vendas de 350.000 unidades em três anos, a um preço equivalente a 600 dólares em 2019. Contava com 28 games,

¹ Jogos que apresentam poucos ou, em geral, nenhum elemento visual além de caracteres tipográficos, e que são jogados por meio de comandos digitados em um teclado.

incluindo algumas versões extremamente rudimentares e simplificadas de esportes populares, entre elas o ping pong, que deu origem ao famoso *Pong*, criado pela empresa Atari², fundada por Nolan Bushnell. Com o sucesso de seu jogo *Pong*, a Atari lançou em 1977 o *Atari Video Computer System* (ou VCS), que utilizava um sistema até então incomum mas que se tornou regra: games intercambiáveis em vez de impartíveis do aparelho, ampliando assim a gama de produtos e os lucros possíveis com videogames, em troca de uma queda na qualidade. A primeira metade dos anos 80 foi um período de aceitação social desproporcionalmente grande dos jogos eletrônicos, devido à ubiquidade de arcades e das campanhas publicitárias de consoles, que eram usualmente focadas no público adulto. Houve, porém, um momento em que o excesso de produtos e a insuficiência de qualidade atingiram um ponto crítico, acarretando a chamada Crise de 1983.

A recessão só começou a ser superada em 1985, quando a empresa japonesa de fliperamas Nintendo lançou uma versão ocidental de seu célebre console *Family Computer* (Famicom): o *Nintendo Entertainment System* (NES), que, além de uma capacidade audiovisual maior, não trouxe consigo tantas inovações de hardware quanto o Atari, trazendo, por outro lado, inovações na parte dos negócios: sistemas de suporte das empresas *third-party*³, criação de um selo de qualidade e mudança do foco publicitário de adultos para crianças. A primeira metade da década de 90 viu a Nintendo (com seu *Super Nintendo Entertainment System*) ter a hegemonia disputada pelo *Mega Drive* da também japonesa Sega e a segunda metade foi o início das concorrências tripolares: o *Saturn* (da Sega), o *PlayStation* (Sony) e o Nintendo 64.

Após o desempenho comercial decepcionante de seus dois últimos consoles, a Sega abandonou o segmento de hardware em 2001, mesmo ano em que a Microsoft estreou com o *Xbox* e “herdou” seu lugar no trio das principais empresas, que continua até os dias atuais. Não apenas as práticas da indústria, mas também tanto software quanto hardware sofreram uma intensa homogeneização de meados de 2000 para o

² Batizada por Bushnell de um termo em japonês do popular jogo oriental Go, que denota uma posição similar ao "xeque" do xadrez.

³ First-party: empresas que produzem jogos para os próprios videogames.

Second-party: termo informal, designa empresas de fora que têm um acordo de exclusividade com uma first-party e uma participação maior nos lucros e/ou são parcialmente possuídas por uma first-party.

Third-party: empresas livres para produzir games para quaisquer plataformas.

fim dos anos 2010, ao passo que os games em geral tiveram um aumento constante em popularidade, além da explosão do foco em experiências on-line, dos jogos independentes e de mobile, cujo relação custo-benefício é a maior entre todas as categorias, mas considerado um mercado de segunda categoria por conta do excesso de produtos e da insuficiência de qualidade.

Visto esse breve histórico geral dos videojogos, passemos à localização, sua definição, e como ela se encaixa no âmbito dos games. Sobre o significado de localização e sua distinção de tradução, a especialista Marianna Sacra faz o seguinte comentário:

Translation is the rendering of a text into another language. Localization, (...) is the cultural adaptation of a text to a specific market or tailoring a product for a specific audience. (...) Localization matters because cultures differ. It matters because Americans marry their loved ones in white and bury them in black, while in India, traditional weddings are colorful and funerals are attended in white attire⁴. (SACRA, 2018)

Em suma, a prática de localização requer pelo menos a tradução do texto verbal escrito, como exigido por uma obra literária, mas pode e frequentemente vai muito além disso. Apesar de não ser exclusiva aos jogos (vista ocasionalmente em filmes e séries, principalmente de público infantil), é neles que o processo tem sua maior complexidade e necessidade. O primeiro caso notável de localização é o do icônico *Pac-Man* (Namco, 1980), cujo japonês original era *Puck-Man*, título que poderia sofrer vandalismo nos arcades do Ocidente (ao ser apagada uma parte do “P”). Os desenvolvedores tiveram malícia suficiente para considerar essa hipótese, e criaram um novo nome, usado até os dias de hoje, inclusive em seu país de origem.

Com o tempo, os games ficaram maiores e mais complexos, mas a localização não evoluiu no mesmo passo. Os primeiros esforços de adaptação cultural só vieram na quarta geração (aprox. 1990-1995) e o surgimento das primeiras firmas especializadas data de meados da quinta geração (aprox. 1995-2000) de videogames. Antes disso, os responsáveis raramente faziam mais que traduzir literalmente os textos verbais e retirar certos elementos gráficos julgados impróprios pelas *first-parties*, em

⁴ “Tradução é a execução de um texto em outro idioma. Localização, (...) é a adaptação cultural de um texto a um mercado específico ou a adequação de um produto para um público específico. (...) A localização é importante porque as culturas diferem. É importante porque os americanos se casam com seus entes queridos em branco e os enterram de preto, enquanto na Índia os casamentos tradicionais são coloridos e os funerais são realizados com vestimentas brancas.” (Tradução nossa)

especial a Nintendo, que “censurava” elementos de cunho religioso, violento ou sexual como parte de sua política de jogos acessíveis a crianças; isso quando os procedimentos não eram realizados por simples programadores providos de dicionários e desprovidos de qualquer conhecimento da língua-alvo.

Levando em conta essas características da esfera dos games, além da limitada literatura que trata especificamente sobre adaptação cultural em jogos eletrônicos e a pertinência de tal assunto nesse âmbito, julgamos que o mesmo carece de discussão e detalhamento no meio acadêmico. Para contribuir com o debate, o presente artigo procura delimitar os principais desafios encontrados por aqueles que atuam na área e analisar casos de sucesso e fracasso, agindo como um breve guia introdutório ao exercício de localização de videojogos.

A fim de expor os dilemas e obstáculos na prática localizatória, determinamos que a melhor maneira de proceder é com o uso de escritos (não necessariamente acadêmicos) que vão ao encontro direto dos usuários e profissionais do ramo. Para isso, a maioria dos textos selecionados consiste em entrevistas ou relatos em primeira pessoa sobre experiências com tradução e adaptação de jogos, com a adição de alguns outros explorando panoramas históricos e/ou geográficos da atividade.

Uma observação a ser feita é a data de publicação dos artigos utilizados no trabalho, tanto os da academia quanto os de sítios especializados. Os mais antigos datam do final dos anos 2000, ou seja, cerca de uma década após as últimas dificuldades notáveis de assentamento da atividade. Assim, nosso desejo de traçar um histórico geral da localização a partir de depoimentos dos protagonistas não pôde ser efetivado devido à falta de material significativo datando de antes do fim da década de 1980 e a partir do século XXI. Tal ausência pode ser explicada pela quase inexistência de localização como atividade no período inicial e pela consolidação da prática no período posterior.

Por essa razão, julgamos que um relato das principais dificuldades enfrentadas na adaptação de um game seria um empreendimento mais intemporal e, por isso, mais proveitoso. Com tal proposta em mente, intitulamos o artigo como uma referência aos *walkthroughs*, também chamados de Detonados ou *Strategy Guides*, são guias com dicas e instruções de como terminar um jogo. Os desafios foram divididos em três

categorias, cada tópico abordará uma, apresentando descrição, estudo de casos e análise de propostas para superá-los.

Manejo de recursos

Um atributo requisitado daqueles que pretendem localizar ou mesmo ter seu videogame localizado é a capacidade de operar dentro de limitações temporais, monetárias e tecnológicas. As delimitações impostas pela tecnologia já foram a causa da maior das dificuldades, mas os avanços técnicos de computadores e consoles reduziram sensivelmente esse aspecto. Apesar de disso, sempre existe a possibilidade de que no futuro os jogos estejam em dispositivos com lógicas e capacidades bastante distintas dos atuais, a exemplo do jogo de tiro *Doom*, que já foi portado por hobbyistas para inúmeras e inusitadas plataformas digitais, incluindo calculadoras gráficas, impressoras e câmeras digitais. Dinheiro ainda é uma questão pertinente em especial para os desenvolvedores menores e jogos maiores, os preços podem tornar-se exorbitantes quando aliados ao tamanho dos roteiros de certos títulos; os games mais extensos rivalizam ou até ultrapassam os livros mais longos da história (PATO, 2018). Tempo sempre será uma variável, pois é esperado dos localizadores que trabalhem rápido, já que são pagos pelo volume de texto e a diferença do lançamento em alguns meses pode significar milhões de dólares. Para exemplificar uma abordagem, selecionamos o caso do quase mítico pioneiro Ted Woolsey:

Chris: So what was Square's localization process like before you got there?

Ted: They really didn't have one. They had a person who spoke some English and she did her best with Final Fantasy II, which was her game⁵
(JOHNSTON, 2007, grifo do autor)

Em 1991, Woolsey tornou-se o primeiro “especialista em localização” da empresa japonesa Squaresoft (atualmente Square Enix), num tempo no qual o termo era novo. Nascido nos EUA, Ted era formado em literatura da língua inglesa e tinha mestrado em literatura japonesa (além de ter vivido no Japão por cinco anos) quando foi contratado como tradutor pela filial estadunidense da Square. Em sua posição de

⁵ Chris: Então, como era o processo de localização da Square antes de sua chegada? Ted: Eles não tinham um, realmente. Eles tinham uma pessoa que falava um pouco de inglês e ela fez o que podia no Final Fantasy II, que era seu jogo. (Tradução nossa)

tradutor e especialista em localização, foi unicamente responsável pela adaptação ao ocidente dos consagrados best-sellers *Super Mario RPG*, *Final Fantasy VI* e *Chrono Trigger*⁶, títulos de JRPG⁷, gênero particularmente verboso, mais ainda numa era na qual outros tipos de jogos por vezes não tinham mais de 10 linhas totais de texto. O desafio dessas traduções, mesmo para alguém versado em inglês e japonês como Woolsey, era a insuficiência tanto de tempo como de armazenamento⁸ dos cartuchos de jogo: em *Final Fantasy VI*, game de extenso enredo e diversas missões secundárias em diferentes pontos da narrativa, Ted teve um mês para adaptar as 1,3 mil páginas do roteiro e recebeu uma resposta inimaginável à sua primeira versão.

*(...) they took it and saw it was three or four hundred percent too big. And I was dumbfounded because I tried to be very concise and I think I did a pretty good translation. (...) At any rate, they said go back and shorten it. So I did another pass at the text and gave it back to them and it was still much too large. So I went back again and this time I threw my original translation in the trash can and just looked at each section and tried to re imagine it*⁹.

Para superar as limitações dessa “Idade Antiga” da localização, Woolsey recorreria regularmente a uma técnica bastante representativa da distinção entre localizar e meramente traduzir, posteriormente apelidada de seus “Woolseyisms” pelos jogadores. Seu método consistia na modificação verbal por vezes completa do texto de origem, preservando apenas a intenção suposta do original. Um caso que também serve de lição foi a designação dos inimigos Vinegar, Mayonne e Soysau em *Chrono Trigger*, que julgou não terem nomes intimidadores o suficiente, renomeando-os Ozzie, Flea e Slash, como os artistas de rock, sem saber da prática do mangaká (e artista principal do game) Akira Toriyama de batizar e agrupar seus personagens

⁶ Final Fantasy VI conta com 43 mil palavras em inglês; a versão de Chrono Trigger feita por Woolsey conta com 60 mil.

⁷ Variedade tipicamente japonesa de RPGs, em geral com um foco menor nas escolhas do jogador e uma jogabilidade menos técnica, em comparação aos WRPGs (W de Western), um gênero usualmente menos acessível ao gamer médio.

⁸ Devido à sucintez da língua japonesa escrita, o espaço ocupado por uma única letra do alfabeto latino é similar ao de um caractere equivalente a uma sílaba ou até palavra na versão original, com uma diferença insignificante de memória.

⁹ (...) eles receberam e viram que era 300 ou 400 por cento maior [que o limite]. E fiquei perplexo porque tentei ser muito conciso e acho que fiz uma tradução muito boa. (...) De qualquer forma, disseram “volte e encurte”. Então, revisei o texto e devolvi a eles, e ainda era grande demais. Então voltei novamente e desta vez joguei minha tradução no lixo e olhei para cada seção e tentei reimaginá-las. (Tradução nossa)

referenciando categorias de objetos e conceitos¹⁰. Isso a princípio foi uma mudança inócua, mas tornou-se um tanto problemática quando sua continuação, *Chrono Cross*, estreou um personagem chamado Slash na versão japonesa, também baseado no roqueiro.

Ted continua na indústria de games, atualmente como gerente do estúdio Undead Labs, da Microsoft, mas foi seu envolvimento como tradutor da Square em apenas sete jogos no curto período de 1991 a 1996 que o estabeleceu como o localizador mais celebrado e criticado do meio. Há aqueles que desaprovam seu *modus operandi*, por promover substituições de esclarecimentos e reviravoltas da trama de origem por piadas ou interposições fúteis e ocasionalmente dificultar o entendimento de certos quebra-cabeças - que, como veremos, é uma questão delicada -, ao passo que outros em maiores números aprovam sua metodologia, tanto pela criatividade de Woolsey ao lidar com profundas limitações quanto por ter cunhado frases e situações memoráveis *exclusivas*¹¹ às versões de língua inglesa.

Ted Woolsey enfrentou limitações de tempo e tecnologia, mas não de dinheiro, já que sua empregadora Square era uma das maiores empresas de jogos eletrônicos do mundo, lançando o então jogo mais caro da história, *Final Fantasy VII*, menos de um ano após sua saída. Poucos profissionais lidavam ou lidam com as três condições simultaneamente, ainda assim, todo localizador precisa ter preparo para tratar de qualquer das situações.

É preciso atentar até para outras mais peculiares, como as exigências e requerimentos excêntricos de certos desenvolvedores e títulos. Como exemplo, existe o jogo franco-canadense *Child of Light*, cujo texto e diálogos dublados, totalmente em verso e rima, precisaram ser realizados uniformemente em cada um dos oito idiomas disponibilizados (e ainda o chinês, sem dublagem), cruzando inclusive o presente tópico e alcançando o seguinte.

¹⁰ Toriyama é mundialmente conhecido como o criador do mangá/anime de 1984 Dragon Ball, mas também trabalha desde 1986 como artista da influente e estimada série de jogos Dragon Quest; os nomes das obras são apenas uma coincidência.

¹¹ Entre elas, as mais populares são o insulto "son of a submariner!", a criação completamente original de novas frases para uma caracterização mais complexa do vilão Kefka (FF VI) e o uso de Old English do arcaico herói Frog (CT), cujas falas não apresentavam distinção alguma das de outros personagens em sua encarnação japonesa.

Uso apropriado de linguagem

Diferentemente de outras mídias, os videogames requerem, via de regra, não só tradução literal e interpretativa no mesmo produto, como também um equilíbrio essencial no uso de cada, para facilitar o entendimento do jogador. Curiosamente, por terem em seu cerne uma combinação única de Exatas e Humanas, videogames também fazem o uso frequentemente simultâneo de formas bastante distintas de linguagem: termos particulares, exatos, precisos e insubstituíveis andam numa união imprescindível com gírias, neologismos, ditados e figuras de linguagem. E mesmo que muitos dos termos mais técnicos sejam comuns a praticamente todos os jogos, o discernimento sobre a melhor maneira de adaptar os textos (isso inclui os não-verbais) de um dado título é uma das qualidades fundamentais de um bom localizador.

Para ilustrar a diferença que a atenção a essa peculiaridade pode fazer, em termos da compreensão e satisfação do jogador, analisaremos o clássico game japonês *Castlevania II: Simon's Quest* (1987, mas localizado em 1988). Em primeira análise, a história e *gameplay*¹² básicos aparentam ser os mesmos de seu predecessor: o jogador assume o papel de Simon, caçador de vampiros do clã Belmont, família encarregada de impedir que o maléfico conde Drácula tome domínio da região da Transilvânia; em sua cruzada, o protagonista utiliza o chicote Vampire Killer, uma herança de sua linhagem, e percorre locações estereotípicas da Europa medieval: vilarejos, igrejas, bosques, cemitérios e posteriormente, dentro do epônimo castelo do conde: pontes levadiças, laboratórios de alquimia, masmorras, bibliotecas e catacumbas, enquanto combate criaturas fantásticas familiares, e algumas criações originais: zumbis, morcegos, olhos gigantes, harpias, tritões, plantas carnívoras, fantasmas e gárgulas.

No entanto, como primeira continuação da longa e célebre franquia *Castlevania*, *SQ* não só preserva a rica intertextualidade de seu antecessor, uma releitura do romance *Drácula* com um copioso repertório de referências cinematográficas, folclóricas e históricas, mas também reforça sua metalinguagem ao usar o enredo do primeiro jogo como pano de fundo. Além do conceito narrativo,

¹² Por vezes usado como sinônimo de “jogabilidade”, mas tende a englobar aspectos mais gerais do jogo que o outro termo.

Simon's Quest também apresenta uma jogabilidade distinta entrelaçada à e amplificada pela trama, de maneira que ambos os aspectos fossem celebrados como inovadores na época. O diferencial da história é que o herói, após sua vitória no game anterior, é afligido por uma maldição cuja única cura depende da coleta e reunião de “reliquias profanas”, usadas na ressurreição de Drácula para que Simon possa derrotá-lo de uma vez por todas e livrar-se da praga. As mecânicas do jogo acompanham essa premissa, pois SQ é do gênero de plataforma como a maioria de seus contemporâneos, mas como poucos, é não-linear, em outras palavras, as fases são interconectadas por suas extremidades, permitindo e até incentivando que o jogador revise os estágios para recuperar sua energia, melhorar suas armas e, principalmente, conseguir dicas e pistas sobre o paradeiro das relíquias, tudo por meio de interações com os NPCs (*Non-Player Characters* - Personagens Não-Jogadores, literalmente; isto não inclui os inimigos).

Tudo que foi enumerado parece sinalizar mais um admirado clássico da série Castlevania mas, ao menos no Ocidente, não foi o que aconteceu. Para localizar bem, o profissional não precisa apenas ser um bom escritor, mas um bom leitor tanto quanto, para que possa compreender as intenções e filosofia dos desenvolvedores. *Simon's Quest*, por inaptidão ou indiferença, não recebeu o tratamento adequado em sua translação para os EUA/Europa, invalidando muito da ambição original. Basicamente, as charadas e orientações dadas pelos NPCs, que são a essência do gameplay, foram adaptadas de maneira completamente arbitrária, com inconsistência de nomes próprios, alternância entre tradução literal e interpretativa e por vezes invenção total do texto das mensagens.

A esta situação adiciona-se o fato de alguns personagens terem sido, já no original, criados para confundir o jogador, e o resultado é um game excessivamente críptico, possível de completar apenas com um *walkthrough*¹³ ou uma quantidade desconfortável de tempo livre. Lançado num tempo antes da internet e no qual *gamers* eram basicamente crianças com bastante tempo livre, SQ teve sua infâmia amplificada ao longo dos anos, e, em 2006, foi introduzido a novas gerações por James Rolfe, cineasta estadunidense que deve sua popularidade em grande parte ao jogo, quando a

¹³ Vale observar que a prática de criar games intencionalmente complicados ou ininteligíveis era comum da terceira à quinta geração de videogames, para incentivar a venda de revistas e livros especializados e impedir que fossem completados muito rapidamente.

publicação no YouTube de um vídeo cômico seu fazendo uma crítica à natureza hermética do título deu origem a uma das mais longevas e populares webséries da história.

No final da década de 2000 e início da de 2010, foram publicadas duas traduções independentes de *Simon's Quest*. Isso talvez tenha sido motivado pelo crescimento considerável de apreço por Castlevania trazido pelos diversos relançamentos de títulos (apesar de poucos games novos), talvez pelo crescimento maior ainda do interesse em jogos *8-bit* trazido pelo tremendo boom de jogos independentes imitando e homenageando o estilo, ou talvez mesmo por uma grande coincidência.

O sítio ROMhacking.net¹⁴, onde ambas estão disponíveis, lista por volta de 1600 *hacks* do gênero, mas poucos games têm a distinção de ter uma única, que dirá duas versões disponíveis para uso (três, com a original). O estadunidense Dean Aaron Tersigni ('The Almighty Guru') apresentou *Simon's Redaction* e o finlandês Joel Yliluoma ('Bisqwit'), *Castlevania II English Re-translation (+Map)*, suas versões iniciais em meados de 2010 e no fim de 2012, respectivamente. Um paralelo interessante é que um trabalha como desenvolvedor de software e o outro é engenheiro de software, ou seja, realizaram empreendimentos similares aos já referidos programadores com dicionários, mas com o benefício de uma série de recursos não disponíveis aos profissionais de outrora. Além de uma menção de *Redaction* em um vídeo de James Rolfe e alguns tópicos em fóruns especializados, nenhum *hack* recebeu grande atenção, razoável considerando que só versões para games inéditos no Ocidente tendem a virar notícia¹⁵, mas muito pode ser interpretado de suas respectivas notas de tradução.

O esclarecimento das pistas foi prioridade de ambas translações, contudo, as intenções por trás de cada são um tanto distintas.

¹⁴ Hacking, no contexto de games antigos, é o ato de alterar características de um título de maneira arcaica, para criar novas versões, geralmente acessadas com emuladores de consoles.

¹⁵ A exemplo do clássico cult *Mother 3*, cuja tradução resultou em 1000 páginas e requisitou cerca de 2 anos e U\$30.000, e teve mais de 100.000 downloads do patch já na primeira semana de sua disponibilidade.

(...) As many people have already ranted about, Simon's Quest suffers from an atrocious translation. (...) There are many puzzles in the game, and none of them are explained. The dialog could have been left in Japanese and you'd have the same chance of winning. Anyone who did actually beat this game had to resort to the walkthrough in Nintendo Power, issue #2¹⁶. (TERSIGNI, 2011)

Project goals:

-- In translation, to be as faithful as possible to the original Japanese design and content of the game

-- To provide as clear, natural and understandable dialog as possible within faithfulness to the original game -- To improve the game with extra features and bugfixes that enhance the playing experience without compromising the game's design¹⁷ (YLILUOMA, 2012)

Como podemos ver, a ideologia por trás da adaptação de cada autor já seria suficiente para esperar distinções entre os projetos finalizados mesmo se fossem apenas uma modificação do texto, mas ambos fizeram modificações adicionais, procurando também aprimorar algumas falhas além do roteiro de SQ¹⁸¹⁹.

Uma função pertinente de ROMhacking.net é a possibilidade que seus usuários têm de discutir e até resenhar (recomendando ou não) os *hacks* presentes no repositório. É no próprio sítio que temos a maior parte das opiniões sobre os projetos. *Simon's Redaction* possui uma única resenha no momento da escrita deste artigo, na qual o usuário Josephine Lithius faz a seguinte crítica:

(...) With his hack, there is no more inane nonsense about bashing your head against a cliff wall. There is no more random babble about this-or-that. There is no more useless trivia or pointless storyline. And that's where the problem with this hack lies. The Almighty Guru changed every

¹⁶ (...) Como muitas pessoas já reclamaram, Simon's Quest sofre de uma tradução horrível. (...) Existem muitos quebra-cabeças no jogo, e nenhum deles é explicado. O diálogo poderia ter sido deixado em japonês e você teria a mesma chance de vencer. Só consegui terminar o jogo quem recorreu ao detonado da [revista] Nintendo Power, edição Nº 2. (Tradução nossa)

¹⁷ - Na tradução, ser o mais fiel possível ao design e conteúdo japonês do jogo original- Prover o diálogo mais claro, natural e compreensível possível dentro da fidelidade ao jogo original- Melhorar o jogo com recursos extras e correções de bugs que aprimoram a experiência de jogar sem comprometer o design do jogo (Tradução nossa)

¹⁸ Os ajustes de Dean incluem: Tradução mais informal, mais distante do original; adição de dicas novas, inclusive substituindo todas as dicas falsas; a tediosa transição dia/noite foi acelerada (todo o texto, de maneira geral); mudança da aparência incongruente (uma caveira) de Drácula para algo mais apropriado.

¹⁹ Os principais de Joel são: tradução a partir do original japonês; uma tela com o mapa do jogo; possibilidade de salvar o progresso em vez de usar senhas; espaçamento menor entre linhas, proporcionando que quase o dobro do texto seja mostrado por vez; inclusão de outras línguas, com a colaboração de outras pessoas: finlandês, francês, japonês e tagalo.

*bit of dialog in the game to not just give you hints, but blatantly tell you where to go, how to get there, and what you should do when you arrive! (...) The Almighty Guru approached the problem with the right attitude... but the execution is somewhat lacking for my taste. The game essentially turns you from a lost hiker in the desert into a tourist on one of those rail carts at Disney World. No twists. No turns. No surprises. (...) My recommendation? **No**, on this version. A few things need more love and this version is almost devoid of any real character. If a version with a little more life to it comes out at some point in the future, I'd love to see it, but as it stands, it's a very bland, very cut-and-dry attempt at trying to give some sense of direction to a game with almost none²⁰. (LITHIUS, 2011, grifo do autor)*

Embora o comentário destaque a acessibilidade desta versão em relação à original, um elogio comum entre as poucas análises disponíveis, a laconicidade de Dean é reprovada, vista como totalmente oposta ao espírito de aventura e descoberta do jogo. Joel parece ter tido mais sucesso com seu *Castlevania II English Re-translation (+Map)*, que conta no momento com 10 resenhas, todas recomendando seu *hack*:

Now this version of Simon's Quest is the way the game should have been released in the states, at least for the most part. The re-translation is fairly clear and you can always tell when a NPC is telling the truth or lying. Dialog also is not vague so the player at least has a clear idea of what they should be doing next, without the use of a guide. As well, there is a lot of humor from some of the NPCs that had me laughing out loud a few times²¹. (KLAVIATURIST, 2012)

There are a couple more bugs which were minor and haven't diminished the enjoyment of this hack, and parts of the game still have cryptic jumps and cheap deaths, which i'd like to see fixed or re-worked. In the end, counting what this hack does both good and bad, I'd like say that this

²⁰ (...) Com o hack dele, não há mais bobagens absurdas sobre bater a cabeça contra a parede de um penhasco. Não há mais conversas aleatórias sobre isso ou aquilo. Não há mais curiosidades inúteis ou enredos sem motivo. E é aí que está o problema com esse hack. The Almighty Guru mudou todos os diálogos do jogo para não apenas dar dicas, mas descaradamente dizer onde ir, como chegar e o que fazer quando chegar! (...) The Almighty Guru abordou o problema com a atitude certa ... mas para mim a execução deixa a desejar. O jogo basicamente transforma você de um andarilho perdido no deserto para um turista em um daqueles carros sob trilhos da Disney World. Sem reviravoltas. Sem voltas. Sem surpresas. (...) Minha recomendação? Não, para esta versão. Algumas coisas precisam de mais amor e esta versão é quase destituída de qualquer personalidade. Se uma versão com um pouco mais de vida sair em algum momento no futuro, eu adoraria vê-la, mas, como está, é uma tentativa muito sem graça e superficial de tentar dar algum sentido de direção para um jogo com quase nenhum. (Tradução nossa)

²¹ Esta versão de Simon's Quest é a maneira que o jogo deveria ter sido lançado nos estados [Unidos], pelo menos em sua maior parte. A re-tradução é bastante clara e é sempre perceptível quando um NPC está dizendo a verdade ou mentindo. O diálogo também não é vago então o jogador tem pelo menos uma idéia clara do que deve fazer em seguida, sem o uso de um guia. Além disso, há muito humor de alguns dos NPCs e que me fez rir alto algumas vezes. (Tradução nossa)

*hack is the best at trying to improve the base game of Simon's Quest and making the game what it should've been when it was first released*²². (GYROBLOCK, 2018)

*I would argue that this romhack is the single best way to play Simon's Quest, far better than Redacted (sic²³) due to the way it stayed true to the original intent of the game not to mention it's other features. However, there are some negatives worth noting. It may be that I was playing on original hardware, but the save screen would often have visual glitches for me*²⁴. (VASID, 2018)

Como exposto, essa versão foi bastante elogiada por ser fiel ao conceito central do jogo, mas alguns avaliadores notaram a presença de bugs inéditos, decorrentes da ambição para alterar certos aspectos secundários de *Simon's Quest*. Apesar disso, parece-nos razoável assumir que foi mais bem recebida.

Castlevania II: Simon's Quest foi lançado quando a variedade e popularidade de videogames era comparativamente baixa e as margens de lucro eram maiores, por isso sua franquia perdurou. Todavia, não é possível contar com tais circunstâncias. Assim, muitos outros títulos certamente não tiveram o mesmo fortúnio, ficando relegados a uma única região, ou, pior, viram o fim de sua franquia por conta de uma localização malfeita. Enfim, o cuidado em balancear o frequentemente delicado uso dos tipos de tradução e das formas de linguagem pode ser a diferença entre um videogame ser aplaudido ou desprezado.

Consciência cultural

O desafio mais comumente citado e associado à localização, o da preocupação com as sensibilidades culturais da região para a qual se pretende adaptar um game, é a habilidade mais visível para os consumidores do produto. Mais do que a adequação às limitações, mais do que a qualidade da tradução, a fineza no tratamento das

²² Existem mais alguns bugs pequenos que não diminuíram a satisfação desse hack, e algumas partes do jogo ainda têm saltos crípticos e mortes injustas, que eu gostaria de ver corrigidas ou refeitas. Enfim, considerando o que esse hack faz de bom e ruim, eu gostaria de dizer que esse hack é o melhor na tentativa de melhorar o Simon's Quest original e tornar o jogo no que deveria ter sido quando foi lançado inicialmente. (Tradução nossa)

²³ O autor se referia a *Simon's Redaction*.

²⁴ Eu diria que esse romhack é a melhor maneira de jogar Simon's Quest, muito melhor do que o Redacted (sic), por permanecer fiel à intenção original do jogo, sem falar nos outros recursos. No entanto, existem alguns negativos que vale a pena notar. Talvez tenha sido por estar jogando no hardware original, mas a tela de salvamento geralmente apresentava falhas visuais para mim. (Tradução nossa)

idiosincrasias regionais pode ter um efeito considerável na recepção de um videogame e, ao contrário dos outros aspectos, afeta as impressões até de quem nem o jogou. Paradoxalmente, outra face pertinente da questão é a de que, ainda mais que o ato do simples traduzir, o de localizar não só requer a preservação, ao menos em parte, da cultura de partida, como revela muito mais vigorosamente aspectos da cultura de chegada.

Japanese creative minds swiftly realised the potential of these products and, by the end of the decade, they were the first to join in this US-only industry, specialising in arcade games that they would immediately make available to the enormous us market. (...) Commercially speaking, Japanese developers and publishers always saw the US as the best place for them to extend to and enlarge their return on investment (ROI), so it could be said that they were the ones who started thinking about localization earlier, if only out of sheer necessity²⁵. (BERNAL-MERINO, 2011, p. 12)

Por muito de sua história, o mercado de jogos eletrônicos tendeu a ser dividido entre Ocidente e Oriente, termos comumente sinônimos de EUA e Japão, que por décadas foram os maiores produtores e consumidores de games, de longe. Foi dessa polarização que emergiram as bases dos processos localizatórios, e dela surgiram praticamente todos os relatos notórios de traduções. O curioso dessa situação é que, mesmo depois de mais de 40 anos de exposição de cada país aos jogos do outro e, por extensão, a uma parte de seus costumes, tradições e práticas, a receptividade a eles em suas formas originais não experienciou um aumento significativo. O significado disso é que sempre haverá necessidade de algum nível de localização, pois existe certa essência local indivorciável, mas adaptável em muitos jogos “ocidentais” e “orientais”. Isso sem falar na mundialização constante do videogame, o consumo dos mesmos já era bastante diverso no planeta, apesar disso, a década de 2010 trouxe muitas facilidades de desenvolvimento e distribuição de títulos, expandindo ainda mais o acesso e proporcionando a entrada no páreo de países antes periféricos.

²⁵ As mentes criativas japonesas perceberam rapidamente o potencial desses produtos e, até o final da década [de 1970], foram os primeiros a ingressar nessa indústria específica aos EUA, especializado-se em jogos de arcade que disponibilizariam imediatamente para o enorme mercado estadunidense. (...) Comercialmente, desenvolvedores e publicadores japoneses sempre viam os EUA como o melhor lugar para o qual estender e ampliar seu retorno sobre investimento (ROI), pode-se dizer que eles foram os que começaram a pensar em localização primeiramente, nem que tenha sido apenas por pura necessidade.

O maior sucesso de vendas de 2009, o título de tiro *Call of Duty: Modern Warfare 2*, apresenta um caso de controvérsia global, com sua missão intitulada “No Russian”. Neste estágio, concebido pelo roteirista estadunidense Jesse Stern e o designer de jogos iraniano Mohammad Alavi, o jogador interpreta um agente secreto da CIA infiltrado em um grupo terrorista da Rússia com o objetivo de cometer um massacre em um aeroporto russo fictício. O jogador tem as opções de colaborar ativamente com os membros do grupo, apenas presenciar o episódio ou pular completamente a missão, única no game com tal possibilidade. O título refere-se à ordem do líder no início, de que os integrantes não se comuniquem em russo, para passar a impressão de que o incidente foi orquestrado e realizado por outro país e, assim, provocar uma crise diplomática ou possivelmente uma guerra.

A intenção explícita dos desenvolvedores foi dupla: a de justificar o cenário de história alternativa no qual a Rússia e os EUA entraram em um conflito armado e incitar uma forte reação emocional dos jogadores.

(...) MW2 sometimes invites players to think about the dark side of war and to make moral choices between good and evil paths (shooting innocent civilians or not). That being said, the fact that the only scenes showing the slaughter of civilians are those in which Russians lead the way — instead of American or British soldiers — can also be seen as an attempt to emphasize the idea that only “our enemies” are capable of initiating such unjust and gruesome actions. For this reason, Call of Duty seems to tell players that crimes against humanity and acts of mass murder do happen in war but are most often performed by “them,” not “us.”²⁶ (GAGNON, 2010)

Apesar de seus criadores afirmarem que criar polêmica não tenha sido o propósito e que fizeram questão de amenizar a experiência, mantendo-se dentro da intenção original, a fase tornou-se controversa mesmo antes de seu lançamento, e é frequentemente citada como uma das mais divisivas da história do videogame. Sua adaptação para os mercados fora da América do Norte exigiu mudanças inusitadas: o

²⁶ (...) O MW2 ocasionalmente convida os jogadores a pensar no lado sombrio da guerra e a fazer escolhas morais entre os caminhos do bem e do mal (atirando em civis inocentes ou não). Isto posto, o fato de que as únicas cenas que mostram o massacre de civis são aquelas em que os russos lideram o caminho - em vez de soldados estadunidenses ou britânicos - também pode ser visto como uma tentativa de enfatizar a ideia de que apenas "nossos inimigos" são capazes de iniciar ações tão injustas e horríveis. Por esse motivo, Call of Duty parece dizer aos jogadores que crimes contra a humanidade e atos de assassinato em massa acontecem na guerra, mas geralmente são praticados por "eles", não "nós". (Tradução nossa)

jogo sem censura teve a mais alta classificação indicativa do British Board of Film Classification (BBFC), órgão ao qual certos games recorrem quando não têm sua classificação recusada pelo Pan European Game Information (PEGI)²⁷; ausência total da missão na versão russa. Além disso, as versões alemã, país com um histórico de grande restrição ao conteúdo de games, e japonesa, país com classificações mais liberais, porém que já teve a Computer Entertainment Rating Organization (CERO) criticado por sua intransigência em relação a títulos estrangeiros, punem o jogador com um Game Over caso tente participar ativamente do atentado. Ainda nesse contexto, devemos lembrar uma gafe na tradução japonesa da ordem “Remember, no russian”, alterada para o sentido de "Kill them; they are Russians", “Lembrem-se, nada de russo” e “Matem-os, são russos” (tradução nossa).

How do you go about dealing with cultural specificity? Have you had to adapt material that might (for example) make sense to a Japanese audience so that it would make an impression on Western gamers?

Alexander Smith: *I think that if you're doing your job right, and the cultural specificity is in the text, not in graphics or some other part of the game outside the translator's jurisdiction, then culture clashes should be a non-issue. If you are properly re-imagining the characters as English-speaking equivalents, and staying true to the localized version of your game scenario, then you can avoid those awkward moments that can come from Japanese material transposed into an English script. The biggest challenge, then, is that initial re-imagining of your characters. You want something that works in your English context, but doesn't throw away what makes the character effective in the original. Another danger is the creation of a Frankenstein character that is neither Japanese nor English - such as a squeaky-voiced anime girl in a serious setting. While anime fans might appreciate fidelity to the original character, and are used to the classic anime character types, you'll lose a whole segment of your audience that can't correlate what they're seeing with what they expect. If, when directly translated, your character doesn't ring true in your target cultural setting, you need to reassess, and consider altering the character's attitude slightly to work in a more Western setting²⁸. (JAYEMANNE, 2009, grifo do autor)*

²⁷ Sistema de classificação indicativa utilizado pela maior parte dos países europeus.

²⁸ Como você lida com especificidade cultural? Você já teve que adaptar material que poderia (por exemplo) fazer sentido para um público japonês para que causasse uma impressão nos jogadores ocidentais?

Alexander Smith: Eu acho que se você está fazendo seu trabalho corretamente, e a especificidade cultural está no texto, não nos gráficos ou em alguma outra parte do jogo fora da jurisdição do tradutor, os conflitos culturais não devem ser um problema. Se você está repensando corretamente os personagens como equivalentes em língua inglesa, e se mantendo fiel à versão localizada do enredo do seu jogo, pode evitar aqueles momentos esdrúxulos que podem advir de material japonês transposto para um script em inglês. O maior desafio, então, é a re-imaginação inicial de seus personagens. Você precisa de algo que funcione no seu contexto inglês, mas não descarte o que torna o personagem eficaz

De reputação similar à de Ted Woolsey foi a publicadora e localizadora estadunidense Working Designs, que permaneceu em operação de 1986 a 2005, tendo seu auge de meados ao fim dos anos 1990. Como Woolsey, apresentou inovações no campo da adaptação de jogos eletrônicos, no caso, selecionando, alterando e lançando títulos nicho, com especialidade em games de JRPGs para o público *otaku*, além de estarem entre as primeiras empresas de jogos a aproveitarem as facilidades técnicas trazidas pelo então novo e sofisticado CD-Rom. A vantagem da WD sobre outras empresas era que participavam de todo o processo, adquirindo direitos de distribuição, criando embalagens e material suplementar, localizando e até programando modificações nos jogos.

Cada segmento no qual foram envolvidos tem uma reputação diferente nas comunidades de jogadores, sendo a qualidade dos materiais - caixas texturizadas e lenticulares, manuais coloridas, pôsteres e CDs de trilha sonora como extras - o único universalmente aclamado. A seleção de títulos vem em segundo lugar, os primeiros foram lançados para consoles de nicho e não receberam muita atenção nos EUA, ao passo que alguns dos posteriores foram muito bem recebidos pela crítica, com *Dragon Force* (1996), *Alundra* (1998) e a franquia *Lunar* (1993-1999) tornando-se até clássicos cult no Ocidente. Em seguida, temos as localizações em si, que, apesar da dificuldade em quantificar sua recepção, as discussões de fóruns parecem indicar que são aceitas por uma pequena maioria, com, sem dúvida, mais detratores que as de Woolsey. Em último lugar, estão as mudanças feitas no funcionamento dos games, universalmente criticadas. É interessante observar que argumentos favoráveis só foram encontrados em declarações dos próprios funcionários da empresa.

Whenever a game is translated from a Japanese version, the inevitable question is: "What did you change?" Gamers are very concerned, as we

no original. Outro perigo é a criação de um personagem Frankenstein que não é nem japonês nem inglês - como uma garota de anime com uma voz estridente em um cenário sério. Embora os fãs de anime possam apreciar a fidelidade ao personagem original e estejam acostumados aos tipos clássicos de personagens de anime, você perderá um segmento inteiro de seu público que não consegue correlacionar o que está vendo com suas expectativas. Se, quando traduzido diretamente, seu personagem não parece verdadeiro em seu contexto cultural alvo, você precisa reavaliar, e considerar alterar ligeiramente a atitude do personagem para que funcione em um cenário mais ocidental. (Tradução nossa)

*are, that the original game stay intact as much as possible. We really try hard to give the American gamer the same experience the Japanese gamer had when playing the original game. In reality, we meet, and sometimes, exceed, the quality of the original Japanese game. (...) Remember, Working Designs is your company, and we really are interested in what you think of the games we release*²⁹. (Notas de tradução do manual de Lunar: The Silver Star, p. 22, 1993, presumidamente escritas pelo presidente da WD, Victor Ireland)

As críticas mais contundentes ao trabalho da Working Designs são justamente relacionadas às obrigações mais importantes que tinha como empresa de localização: parafraseando Alexander Smith, o compromisso em reter ao máximo a essência e tom da obra original e em evitar qualquer alteração aos elementos não-linguísticos do game, que configuram as esferas dentro e fora do domínio da localização, respectivamente. Em termos das traduções, a WD manteve diretrizes dúbias ao longo de sua existência, insistindo em ater-se ao nome japonês de personagens e jogos, ao mesmo tempo em que incluía piadas grosseiras e referências inadequadas e inventava novos diálogos para os NPCs secundários³⁰, regularmente quebrando momentos dramáticos, em nome da proximidade do público estadunidense.

Os games ainda podiam ser compreendidos, no entanto, a parte da jogabilidade ficou comprometida em certos títulos da WD. Sob o pretexto de aprimorar a experiência, a empresa insistia em fazer alterações no design e particularmente, na dificuldade programada. As modificações positivas, de gráficos e performance, eram sempre expostas nos manuais³¹, o aumento significativo na dificuldade, nunca.

Não podemos descartar diminuição de nostalgia nem aumento de anacronismo do público, mas foi observada uma queda progressiva de apreço da Working Designs, seu líder Victor Ireland - visto por muitos, em retrospecto, como um fanfarrão teimoso -, e o envolvimento da equipe com porções dos jogos que não os concerniam, de tal

²⁹ Sempre que um jogo é traduzido de uma versão japonesa, a pergunta inevitável é: "O que foi alterado?" Os jogadores estão muito preocupados, como nós, que o jogo original permaneça o mais intacto possível. Nos esforçamos muito para dar ao gamer estadunidense a mesma experiência que o gamer japonês teve ao jogar o jogo original. Na realidade, alcançamos e, às vezes, excedemos a qualidade do jogo japonês original. (...) Lembre-se, a Working Designs é a sua empresa e realmente estamos interessados no que você pensa dos jogos que lançamos. (Tradução nossa)

³⁰ Os momentos mais bizarros incluem um personagem referenciando o então presidente Bill Clinton e os NPCs de um vilarejo que, sem precedentes, falavam como estereotípicos sulistas estadunidenses, ambas ocorrências em jogos ambientados em fantasias medievais.

³¹ Uma ação questionável, mas não surpreendente, dadas as práticas da época, é a presença de um anúncio do Strategy Guide (Detonado) oficial na última página do manual de Lunar: The Silver Star, a apenas duas páginas de distância das notas de tradução.

maneira que um habilidoso usuário³² do sítio ROMhacking.net se encarregou de restaurar aos títulos seus níveis de dificuldade originais.

Das três categorias de obstáculos abordadas, esta é encontrada mais comumente quanto maior forem a complexidade e/ou o escopo de um jogo eletrônico, como os de RPG e os AAA (equivalentes aos filmes blockbusters no mundo dos videogames). Mas, além das sensibilidades e especificidades culturais que uma região tem em relação à outra, há também a potencial dissonância percebida pelo público quando um produto parece distante demais de sua intenção (versões de No Russian) ou origem (adaptações da Working Designs), um equilíbrio necessário a ser atingido pelo localizador.

Considerações finais

Localização é uma prática essencial para videogames, e, como exposto, a tendência é o crescimento da atividade e da consciência do termo, tanto no âmbito profissional como amador, o de jogadores e o de produtores.

A única outra mídia que apresenta uso constante da prática é a animação, com o propósito de ter o apelo mais amplo possível (idem, nos games), sendo a razão secundária a necessidade de aclimatar o público, mas por motivos diferentes em cada. A respeito disso, devemos observar que a audiência dos desenhos tende a ser jovem e com um entendimento mais elementar do mundo e os jogos simplesmente tem uma riqueza e densidade cultural tão grande que podem ser inescrutáveis até para seu público mais vivido.

Ninguém consegue prever o futuro, porém, algumas tendências sempre são visíveis, como o crescimento colossal da China como mercado consumidor após a liberação dos consoles e portáteis de videogame em 2015, que vem com exigências bastante específicas de seu governo, como a presença de esqueletos, julgada como desrespeitosa.

O currículo do localizador Jeremy Blaunstein demonstra o poder³³ e a responsabilidade do ofício, tendo adaptado, sozinho, *Castlevania: Symphony of the*

³² Sintomaticamente, descobrimos que o usuário utilizou nossa mesma citação do manual de Lunar na sessão de seu sítio pessoal dedicada aos links para os *hacks*, como uma epígrafe sarcástica.

Night (1997), *Metal Gear Solid* (1998) e *Silent Hill 2* (2001), games da atualmente quase inexistente Konami, que fazem tem uma participação assegurada no panteão dos videogames, em cerca de apenas uma dúzia de traduções realizadas e segundo o qual “*The word ‘localization’ barely existed in the business in 1997*”³⁴.

E, finalmente, se nada mais, o título japonês de 2014 *Sword Art Online: Hollow Fragment*, atesta que a fineza do trabalho humano não será substituída por um “computador localizador” tão cedo, ao ostentar uma tradução bastante suspeita³⁵, chamada por alguns a pior de todos os tempos, duas décadas e meia depois do fiasco de *Simon’s Quest*.

³³ Blaustein é responsável, entre outras coisas, pelo icônico (apenas no ocidente) diálogo teatral entre Richter Belmont e o Conde Drácula, sem dúvida contribuindo para o recente aumento da popularidade de Castlevania.

³⁴ A palavra “localização” era praticamente inexistente na indústria em 1997. (Tradução nossa)

³⁵ A artificialidade da escrita e a recusa dos desenvolvedores em esclarecer o que deu errado no processo de adaptação sugerem que o responsável fez uso de um serviço ou programa de tradução automática.

Referências:

AHMAND, Daniel. **China was the only country to get a physical copy of 'Child of Light' on PS4. It's digital everywhere else.** 2016. Disponível em: <<https://twitter.com/ZhugeEX/status/769693841762942976>>. Acesso em: 25 out. 2019.

BLAUSTEIN, Jeremy. **The bizarre, true story of Metal Gear Solid's English translation.** 2019. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2019/7/18/20696081/metal-gear-solid-translation-japanese-english-jeremy-blaustein>>. Acesso em: 22 out. 2019.

BONDARENKO, Nicolay. **How video game localization works and how much it costs in 2018.** 2018. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/blogs/NikolayBondarenko/20180914/326495/How_video_game_localization_works_and_how_much_it_costs_in_2018.php>. Acesso em: 26 out. 2019.

BROADWELL, JOSHUA. **8 Games and Franchises with the Biggest Translation Gaffes.** 2019. Disponível em: <<https://www.gameskinny.com/3ja5f/8-games-and-franchises-with-the-biggest-translation-gaffes/5>>. Acesso em: 27 out. 2019.

DESIGNS, WORKING. **Lunar: The Silver Star.** 1993. Disponível em: https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Sega_CD//Manual/formated/Lunar_-_Silver_Star_-_1993_-_Working_Designs.pdf. Acesso em: 27 out. 2019.

DRAGON BALL WIKI. **Origin of character names.** Disponível em: https://dragonball.fandom.com/wiki/Origins_of_character_names Acesso em: 26 out. 2019.

FÓRUM. **Final Fantasy VI.** Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=3519>>. Acesso em: 24 out. 2019.

GAGNON, Frédérick. **“Invading Your Hearts and Minds”: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture.** 2010. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/ejas/8831>>. Acesso em: 23 out. 2019.

GOODCOW. **Oh, Working Designs and your wacky translations!** 2009. Disponível em: <<https://www.neogaf.com/threads/oh-working-designs-and-your-wacky-translations.374077/>>. Acesso em: 23 out. 2019.

GYROBLOCK. **Good with some flaws.** 2018. Disponível em: <<http://www.romhacking.net/reviews/3864/#review>>. Acesso em: 26 out. 2019.

HURLEY, Leo. **Watch Doom running on an ATM, a printer... and 10 other weird, non-gaming machines.** 2017. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/12-things-that-prove-that-doom-will-run-on-literally-anything/>>. Acesso em: 27 out. 2019.

JAYEMANNE, Darshana. Generations and Game Localization. **Eludamos**, Cambridge, v. 3, p.135-147, 2009. Disponível em: <<https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-2>>. Acesso em: 22 out. 2019.

JOHNSON, Robert. **Call of Duty: Modern Warfare 2 destroys records in first day sales rampage, pulls in \$310M.** 2009. Disponível em: <<https://www.nydailynews.com/news/money/call-duty-modern-warfare-2-destroys-records-day-sales-rampage-article-1.417049>> Acesso em: 27 out. 2019.

JOHNSTON, Chris. **Transcript of Ted Woolsey interview.** 2007. Disponível em: <<http://www.playeronepodcast.com/2007/02/15/transcript-of-ted-woolsey-interview/>>. Acesso em: 26 out. 2019.

KAI, CHEN. **Sword Art Online: Lost Song Producer: Expect A Better English Translation.** 2014. Disponível em: <https://www.siliconera.com/2014/10/29/sword-art-online-lost-song-producer-expect-better-english-translation/> Acesso em: 27 out. 2019.

KONAMI. **Castlevania II: Simon's Quest Manual.** 1988. Disponível em: <<http://www.thegameisafootarcade.com/wp-content/uploads/2017/02/Castlevania-2-Simons-Quest-Game-Manual.pdf>> Acesso em: 27 out. 2019.

LEONE, Matt. **Final Fantasy: An oral history.** Disponível em: <https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7> Acesso em: 26 out. 2019.

LITHIUS, Josephine. **From Nearly-Impossible to "Hold My Hand, Daddy" Easy.** 2011. Disponível em: <https://www.google.com/url?q=http://www.romhacking.net/reviews/1191/%23review&sa=D&ust=1572211501569000&usg=AFQjCNE9VuOI9IzZLzcCUP9CGy-n_G_jfw>. Acesso em: 26 out. 2019.

MANDELIN, Clyde. **About Legends of Localization.** Disponível em: <<https://legendsoflocalization.com/about/>>. Acesso em: 27 out. 2019.

MANDELIN, Clyde. **This Be Bad Translation #13, Sword Art Online: Hollow Fragment!** Disponível em: < <https://legendsoflocalization.com/sword-art-online-hollow-fragment-gallery/> Acesso em: 27 out. 2019.

MOORE, Rose. **15 Most Controversial Video Games.** 2016. Disponível em: <<https://screenrant.com/most-controversial-video-games-ever/>>. Acesso em: 22 out. 2019.

PATO, Tito Henriques Issa Gomes. **A Narrativa no Videogame: Leituras em Conflito.** 2018. 14 f. PIBIC - Curso de LEA - MSI, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

POST, Pixar. **A Peek Inside Pixar's Localization Process For 'Monsters University'**. 2015. Disponível em: <<https://www.pixarpost.com/2015/01/laura-meyer-localization.html>>. Acesso em: 25 out. 2019.

ROMhacking.net. **Translations.** Disponível em: <<https://www.romhacking.net/translations/>> Acesso em: 25 out. 2019.

SACRA, Marianna. **TRANSLATING VS. LOCALIZING GAME ASSETS, AND WHY DOES IT EVEN MATTER?** 2018. Disponível em: <<http://1uptranslations.com/en/localization-blog/translation-vs-localization-of-video-games>>. Acesso em: 16 abr. 2018.

SIMMONS, Marlene. Bertie the brain programmer heads science council. **The Citizen.** Otawwa, p. 17-17. 9 out. 1975. Disponível em: <Berti the brain programmer heads science council>. Acesso em: 27 out. 2019.

SINCLAIR, Brendan. **Q&A: Victor Ireland on the end of Working Designs.** 2005. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/qanda-victor-ireland-on-the-end-of-working-designs/1100-6141225/>>. Acesso em: 21 out. 2019.

STARGOOD/SUPPER. **Un-Worked Designs.** Disponível em: <<http://stargood.org/unworked/index.php>> Acesso em: 27 out. 2019.

STARGOOD/SUPPER. **Working Designs minus bullshit difficult.** 2017. Disponível em: <<https://www.romhacking.net/forum/index.php?topic=23436.0>> Acesso em: 27 out. 2019.

STEAM. **Child of Light.** Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/256290/Child_of_Light/> Acesso em: 21 out. 2019.

STEINBERG. **The 20 Most Controversial Video Games Ever Made.** 2018. Disponível em: <<https://www.goliath.com/gaming/the-10-most-controversial-video-games-ever-made/>> Acesso em: 27 out. 2019.

STENHOUSE, Henry. **Why No Russian was the most controversial video game level ever.** 2017. Disponível em: <<https://ag.hyperxgaming.com/article/649/why-no-russian-was-the-most-controversial-video-game-level-ever>>. Acesso em: 20 out. 2019.

TERSIGNI, Dean Aaron. **Simon's Redaction.** Disponível em: <<https://www.romhacking.net/hacks/hacks/868/>>. Acesso em: 27 out. 2019.

TERSIGNI, Dean Aaron. **Simon's Redaction readme.** Disponível em: <<https://www.romhacking.net/hacks/nes/patches/868readme.txt>>. Acesso em: 25 out. 2019.

THE CUTTING ROOM FLOOR. **Exile: Wicked Phenomenon**. Disponível em: https://tcrf.net/Exile:_Wicked_Phenomenon#Enemy_Stats Acesso em: 27 out. 2019.

TIZOC. **Rate Working Designs' localized games**. 2016. Disponível em: <https://www.neogaf.com/threads/rate-working-designs-localized-games.1238217/>. Acesso em: 20 out. 2019.

VASID. **Best Version, But Needs Work**. 2018. Disponível em: <http://www.romhacking.net/reviews/3861/#review>. Acesso em: 26 out. 2019.

WEBER, Rachel. **Undead Labs hires new GM: Ted Woolsey joins from Microsoft Studios**. 2015. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-24-undead-labs-hires-new-gm>. Acesso em: 20 out. 2019.

WIKI, Lunar. **Working Designs**. 2019. Disponível em: https://lunar.fandom.com/wiki/Working_Designs. Acesso em: 27 out. 2019.

WIKIPEDIA. **Computer Entertainment Rating Organization**. 2019. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Entertainment_Rating_Organization. Acesso em: 22 out. 2019.

WIKIPEDIA. **No Russian**. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/No_Russian. Acesso em: 27 out. 2019.

YLILUOMA, Joel. **Castlevania II (Simon's Quest)**. 2012. Disponível em: <http://www.romhacking.net/forum/index.php?topic=15524>. Acesso em: 26 out. 2019.

YLILUOMA, Joel. **Simon's Quest (Castlevania II / ドラキュラII 呪いの封印) version differences and translation mysteries dissected**. Disponível em: <https://bisqwit.iki.fi/cv2fin/diff> Acesso em: 27 out. 2019.

YLILUOMA, Joel. **Complete list of features**. Disponível em: <https://bisqwit.iki.fi/cv2fin/#features> Acesso em: 27 out. 2019.

YLILUOMA, Joel. **Castlevania II English Re-translation (+Map)**. Disponível em: <https://www.romhacking.net/hacks/1032/> Acesso em: 27 out. 2019.