



Eu não falar inglês

Os primeiros jogos traduzidos no Brasil remetem aos tempos da Brasoftware, que começou "localizando" o editor de textos Wordstar e, na década de 90, lançou games da LucasArts, como *Grim Fandango* (vozes e legendas em português), *Full Throttle* (legendas), *The Dig* (legendas) e *Outlaws* (vozes e menus). Foram títulos que marcaram época e estampavam na embalagem, com orgulho, o selo indicando a versão em português.

Hoje, a tradução parece não ser uma das principais prioridades do mercado nacional. A maioria dos jogos para PC lançados atualmente por aqui se limita a trazer um manual de instruções traduzido. Apenas franquias tradicionais (como a série *FIFA*) ou com previsão promissora de vendas (*Max Payne*) têm recebido adaptação completa, de áudio e texto. Por conta disso, o enredo de jogos interessantes acaba desprezado por muitos jogadores que acabam se contentando com gráficos e jogabilidade, mas não dão a mínima atenção à história. "Conheço muitos jogadores que dão muito pouca importância ao enredo dos títulos que jogam. É uma pena, já que eles mesmos não têm idéia do que estão perdendo", lamenta Mateus Andrade, ex-executivo de localização da Electronic Arts.

As condições técnicas para uma boa dublagem no Brasil, pelo menos, existem. Para Pedro Milliet, do Caracol Estúdios, responsável pela localização de games como *Outlaws*, *Dark Forces II* e a série *Harry Potter*, não faltam estúdios de ótimo nível no Brasil. "O problema que às vezes enfrentamos são kits de localização mal-estruturados, que dificultam estimar corretamente os custos reais de produção e encarecem o produto final", explica.

Perdido na tradução

Durante um processo de localização, surgem diversos problemas que vão muito além da simples tradução. Rodrigo Fernandez foi redator da Greenleaf durante a localização de *Max Payne* e chegou a dublar dois personagens do game. Ele lembra a confusão resultante da tradução de uma fala de um dos vilões ("Ladies and Gentlemen, there you are, Mr. Payne in the ass!"). "Usou-se um trocadilho com o nome do herói e o termo 'pain in the ass', que, na verdade, significa 'dor no traseiro' ou 'uma pessoa muito chata'. Traduzindo literalmente ficaria horrível e sem sentido", explica. "Traduzir envolve muito mais que a simples substituição de palavras. Deve-se levar em conta a cultura do povo e suas expressões". O resultado foi a tradução devidamente adaptada: "senhoras e senhores, aí está o senhor pé no sacol". É comum também surgirem expressões que caem muito



DA IRLANDA PARA O MUNDO

Venha para a terra da localização

Além de ser a terra do U2, do IRA e do Pierce Brosnan, a Irlanda é referência mundial numa área que pouca gente imagina: a localização de softwares. O avanço teve início na década de 80, quando o governo percebeu o interesse de empresas estrangeiras no mercado europeu e passou a incentivar a indústria local. Hoje, além de escritórios de empresas de software, o país tem o Localization Research Centre (LRC, foto acima), departamento da Universidade de Limerick responsável por pesquisas e estudos na área de tradução.

"O governo irlandês deu benefícios e ofereceu subsídios e incentivos fiscais para empresas que se instalassem no país", explica o irlandês Liam Gallagher (não confunda com o vocalista do Oasis), gerente internacional da All Tasks, empresa de tradução de softwares e sites. Para Liam, que vive no Brasil, a tendência é que a tradução agregue cada vez mais valor a um software. "Com a globalização, o aumento na demanda por serviços linguísticos elevará o perfil do tradutor profissional e o valor que ele agrega", explica.

bem em inglês, mas não fazem nenhum sentido em nosso idioma. Isso também aconteceu em *Max Payne*, em um trecho em que podia ser ouvida a transmissão de um rádio de polícia. "No original, era 'Ten four... Ten four... All the patrols around the...'. Na tradução, ficou 'Dez quatro... Dez quatro... Chamando todos os policiais próximos a...'. Após feita a localização, souberam que o '10-4' é um código da polícia americana que significa 'emergência'", lamenta Fernandez. "Atenção... Atenção, chamando todos os policiais próximos a...' seria a melhor opção", diz.

O PASSO-A-PASSO DA LOCALIZAÇÃO

Você gosta quando os melhores jogos chegam totalmente em português até você, mas não imagina como isso funciona? Veja um resumo-básico-simplificado do processo de localização no Brasil.

1. A negociação

A publisher brasileira negocia os direitos com a empresa estrangeira para a adaptação do jogo no Brasil. Definem-se os prazos e os elementos a serem transformados: só o manual? Todo o jogo? Só as legendas? Só os menus?

2. Os kits

A produtora estrangeira envia o kit de localização, cujo conteúdo varia, mas, em geral, traz o resumo do roteiro, trechos ou o jogo completo,

com o código aberto. Acompanha o pacote uma lista dos arquivos a serem modificados, com informações indicando o tamanho dos arquivos, sua utilização no jogo e outros detalhes (como o número máximo de caracteres de texto para um trecho de menu, por exemplo). Este é um dos pontos fundamentais para uma localização bem-sucedida.

3. O processo

Tem início a adaptação, tradução e, quando necessário, dublagem.

A tendência atual é pela terceirização de equipes especializadas, para diminuir os custos.

4. Os testes

São feitos os testes, muitas vezes no exterior, junto com equipes de outros países. Os erros são corrigidos e os estilos, lapidados.

5. A compilação

Os arquivos são compilados para a prensagem e comercialização do produto final.