

Video Game Localization

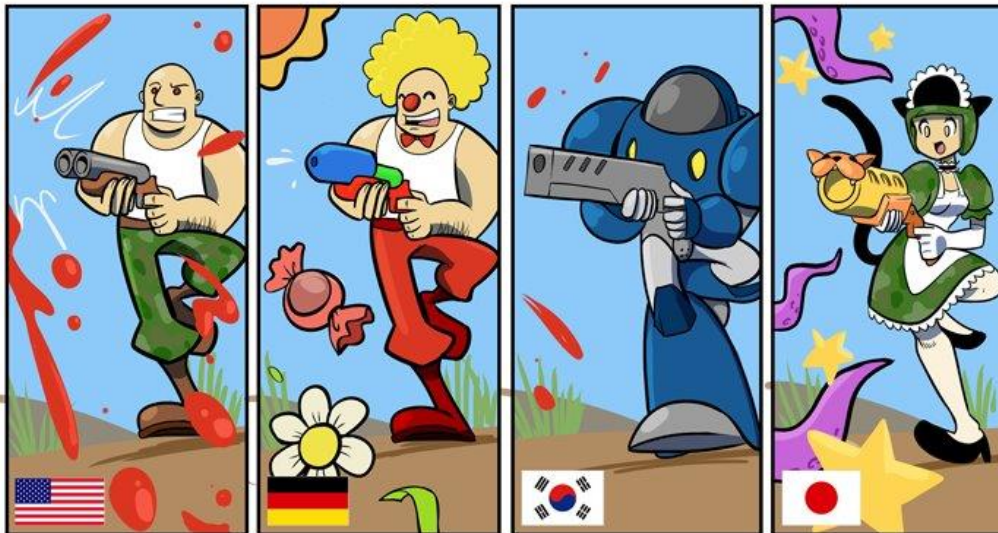
Video game localization refers to the process of transforming video game software and hardware so it is ready for importation and for sale in a new region, usually a different country.

The first game localization in videogame history was Pac-Man's. The original title would be "Puck-Man", but, when the game was imported to the United States, they had to change it because the word "Puck" was prone to obscenity. In the early 2000s, improved audio capability and reliance on voice allowed the use of dubbing, in addition to translation and the recording of new audio.

NERFNOW.COM

LOCALIZATION

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.



The main types of localization are:

- Linguistic and cultural, in which the feel of the game is kept, but it becomes more appealing to the public.
- Hardware and software, in which hotkeys are remapped and the gameplay is modified.
- Legal, when content ratings are different in the countries the game will be released.
- Graphics and music, in which some characters have slight different looks, and some songs vary according to the national preference.

The major challenge of localization is doing the "linguistic and cultural" task well. The depiction of blood and real historic events, for example, may be adjusted to fit the country's tolerance in order not to hurt

sensibilities. The German version of Team Fortress 2 has no blood nor body parts that can be detached. That might interfere the user's experience, as it becomes hard to tell if an enemy has been hit or has taken damage. Another German localization for a World War II game called "Wolfenstein" contained a single visible swastika. As a result, Raven Software recalled the game.



Nowadays, localization is considered a key component of the development process by any serious game developer and the work demands a unique skill set incorporating both creative and technical skills. A few years ago, the budget and production time for localizations were short, resulting in translations that were either confusing or entirely rewritten. In the case of the well-known Zero Wing, the poor translation made the game more notable, as the quote "All Your Base Are Belong to Us" became an early internet meme.



Localização de jogos

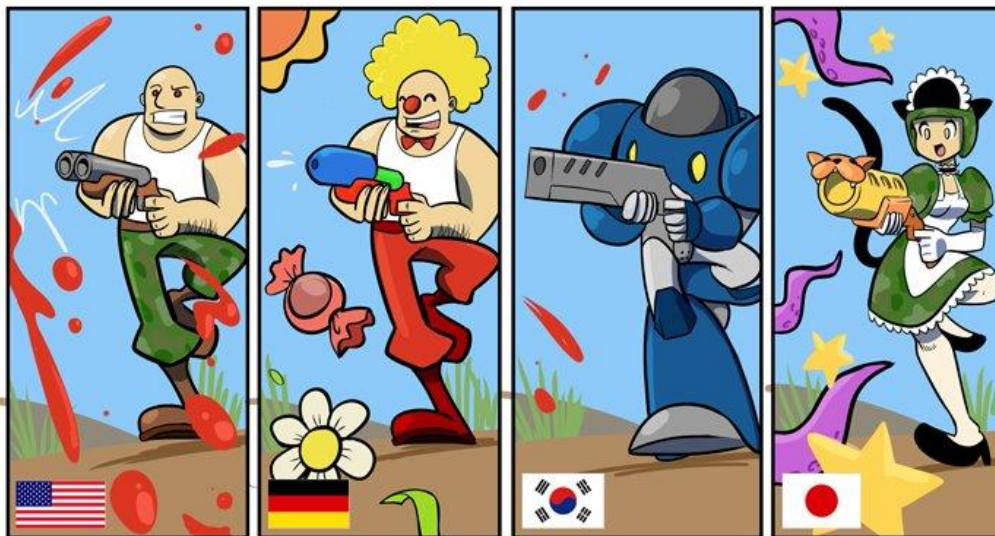
A localização de jogos refere-se ao processo de transformar o software e o hardware de um jogo, preparando-o para ser importado e vendido em uma região nova, geralmente, um país diferente.

A primeira localização que podemos observar, na história do vídeo game, foi a localização do Pac-Man. O título original seria "Puck-Man", mas, quando o jogo foi importado para os Estados Unidos, eles tiveram de mudar porque a palavra "Puck" poderia ser entendida lá como um termo obsceno. No início dos anos 2000, equipamentos de áudio melhorados e a dependência de voz permitiram o uso da dublagem, adicionando também à carga de tradução e de gravação de áudio novo.

NERFNOW.COM

LOCALIZATION

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.



Os principais tipos de localização são:

1. - Linguística e cultural: consiste em manter a sensação do jogo, tornando-o mais atraente para o país de destino;
2. -Hardware e software: remapeamento das teclas de atalho e modificações de jogabilidade;
3. - Jurídico: a classificação etária difere dependendo do país de lançamento;
4. - Gráficos e música: alguns personagens têm uma aparência ligeiramente diferente, e algumas músicas podem variar de acordo com as preferências nacionais.

O maior desafio da localização é fazer bem a tarefa "linguística e cultural". Representação de sangue e de eventos históricos reais, por exemplo, podem ser ajustados de acordo com a tolerância do país para não ferir sensibilidades. A versão alemã do Team Fortress 2 não tem sangue ou desmembramento, o que pode causar dificuldade para os jogadores, pois fica difícil dizer se um inimigo foi atingido ou sofreu algum dano. Outra localização alemã para um jogo de Segunda Guerra Mundial, chamado "Wolfenstein", continha uma única suástica visível, e, por causa disso, a produtora Raven Software teve de fazer um "recall" no jogo.



Hoje, localização é considerada um componente-chave no processo de desenvolvimento por qualquer desenvolvedora de jogos séria, e o trabalho exige um conjunto único de habilidades, incorporando habilidades criativas e técnicas. Alguns anos atrás, os orçamentos e os tempos de produção para localizações eram curtos, resultando em traduções que eram confusas ou totalmente reescritas. No caso do notório Zero Wing, a má tradução ajudou a alavancar o jogo, pois o texto "All your base are belong to us", dentro do game, se tornou um dos primeiros "memes" da internet.



Luiz Fernando
2 ALENTI

Bibliografia

<<http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/>> Acesso em 04 de maio de 2016

<<http://dictionary.cambridge.org/pt/>> Acesso em 04 de maio de 2016

<<http://www.merriam-webster.com/>> Acesso em 06 de maio de 2016