



Anàlisi de la localització de *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.*

Anna Fernández Torné
Universitat Autònoma de Barcelona

Resum: A partir de l'anàlisi del videojoc *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, aquest article mostra la importància de seguir un procés de localització ben estructurat, en què si més no les fases de preparació, localització pròpiament dita, verificació, revisió, integració del joc i avaluació de la qualitat són imprescindibles.

Paraules clau: localització, videojoc, Kids Next Door, traducció

Resumen: A partir del análisis del videojuego *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, este artículo muestra la importancia de seguir un proceso de localización bien estructurado en el que las fases de preparación, la localización propiamente dicha, la verificación, la revisión, la integración del juego y la evaluación de la calidad son imprescindibles.

Palabras clave: localización, videojuego, Kids Next Door, traducción

Abstract: Based on an analysis of the video game *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, this article shows the importance of following a well structured localisation process, in which the stages of preparation, actual localisation, checking, revision, game integration and quality assessment are essential.

Keywords: localisation, video game, Kids Next Door, translation

1. Introducció i objectius

D'acord amb el que exposen O'Hagan i Mangiron (2004) a l'article "Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation", el procés de localització ha de constar idealment de sis fases diferents: preparació, localització pròpiament dita, verificació, revisió, integració del joc i avaluació de la qualitat. Els localitzadors intervenen —o haurien d'intervenir— en totes les etapes del procés, tret de la fase d'integració.

Aquest article pretén posar de manifest la importància de seguir aquestes fases i de cenyir-se a un procés de localització ben estructurat i coordinat entre tots els qui hi participen a partir de l'anàlisi del videojoc *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, creat per Tom Warburton i triat per la riquesa dels diàlegs, l'originalitat dels personatges, el tipus d'humor que

s'hi fa servir d'acord amb l'edat dels destinataris ideals als qui va dirigit i l'encert de moltes de les solucions de la versió castellana.

Amb aquest objectiu, n'analitzarem primer l'origen, els elements textuais i els personatges, i, posteriorment, ens centrarem en la versió traduïda, parant especial esment en les principals dificultats i problemes detectats.

2. Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.

Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. combina imatges, text, so i veu i pertany al gènere de jocs anomenats *jocs de rol per ordinador*.

A *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, cada personatge té un estil de joc diferent i habilitats també diferents. El joc consta de catorze nivells plens d'acció, en què caldrà lluitar contra vilans, com ara Stickybeard, Knightbrace i Common Cold, ser destre amb una sèrie d'armes com el G.U.M.Z.O.O.K.A. (bazuca que llança míssils de caramel) i l'S.P.L.A.N.K.E.R. (arma de fusta que fan servir per atonyinar els enemics), acumular *Rainbow Monkeys* (mones de l'arc de Sant Martí de peluix) per desbloquejar els secrets i reunir elements *powuh up* (objectes que confereixen habilitats addicionals al personatge) per aconseguir *super power boost* (súper impuls).

2.1. Origen i descripció general

És important conèixer l'origen d'aquest videojoc per entendre molts dels elements que el caracteritzen. *Codename: Kids Next Door*, també conegut pel seu acrònim *KND*, és una sèrie de dibuixos animats que es va estrenar als EUA el 2002 a Cartoon Network i que es va convertir en poc temps en la sèrie de més audiència, superant ràpidament els altres grans èxits de la cadena.

Els personatges principals de la sèrie són cinc nens de deu anys que han decidit acabar amb la tirania dels adults i d'alguns adolescents (com per exemple, anar a dormir d'hora, fer els deures, endreçar, etc.) i aconseguir que el món sigui un lloc millor per als nens. Constitueixen un comandament d'espies anomenat Sector V que opera des d'una casa construïda dalt d'un arbre, on emmagatzemen una sèrie de ginys i aparells que empren per accomplir les diferents missions.

Només poden formar part de l'organització els nens de 12 o menys de 12 anys. Quan els membres en compleixen 13, se'ls retira de servei. S'assigna a cada membre operatiu un número diferent, atès que, com a espies, han de fer servir codis en lloc dels noms reals per ocultar la seva identitat. Cadascun té una especialitat.

Els *Kids Next Door* lluiten constantment contra vilans que personifiquen els trets que ells detesten. Entre els seus tenaços adversaris es troben, per citar-ne alguns, els *Delightful Children from Down the Lane*, nens obedients i ben educats que volen eliminar-los perquè representen un mal exemple per a la resta de nens; *Common Cold*, el qual dóna les culpes del seu refredat als gèrmens dels nens i pretén que tots els nens emmalalteixin tant com ell; i *Gramma Stuffum*, que engreixa els nens amb àpats fastigosos.

A la versió original, cada capítol rep el nom de la missió específica, ja sigui un lloc, un animal, un menjar, una acció, un adjectiu o una cosa, de manera que el seu significat està en forma d'acrònim (*Operation G.R.O.W.U.P.: Getting Really Old Will Upset Plans*, *Operation N.A.U.G.H.T.Y.: Ninnies Almost Undo Greatest Holiday This Year*, *Operation: M.A.C.A.R.R.O.N.I.: Museum's Artwork Cruelly And Recklessly Ripped Off Nearly Impossibly*, etc.). El mateix succeeix amb els noms dels aparells i les armes que fan servir (*C.A.T.U.H.P.L.U.N.K. Chucks Alotta Things Up High Powered Largely Using Nebulized Ketchup*, *F.L.I.E.R.P.L.A.C.E. Flaming Log Ignited Explosive Rocket Plane Lifts And Careens*

Effortlessly, M.E.R.R.Y.G.O.R.O.C.K.E.T. Monstrous Electron Rocket Rotates Your Grown Opposition Round On Carnival Kontraption Eliminating Teenagers, etc.).

En aquest context i a partir de la sèrie de dibuixos animats, apareix al mercat tota una gamma de productes que en deriven, com ara jocs de cartes, gorres, DVD, peluixos, pòsters i samarretes, entre d'altres. Com si es tractés d'un episodi més de la sèrie, a l'octubre de 2005 es va llançar al mercat nord-americà el joc electrònic per a GameCube, Xbox i PlayStation®2, el nom del qual es correspon amb la denominació que reben els títols dels episodis en forma d'acrònim: *Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. (Villains In Detention Escape Outpost Growing Amalgamation Mega Enourmously).*

2.2. Anàlisi dels elements textuais

2.2.1. Manual d'ús en format paper

El manual inclou les precaucions per a l'ús del hardware, l'explicació dels símbols de la caràtula, la connexió i configuració de la consola, els controls dels menús, una breu introducció a la història i presentació del fil conductor del videojoc, la descripció dels protagonistes, dels enemics i de les tecnologies, les instruccions generals del joc, etc.

2.2.2. Videojoc en suport electrònic

Quant a la part gràfica, *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.* utilitza l'estil dels dibuixos animats en 3D de la sèrie. Pel que fa a la part sonora, val a dir que tots els efectes de so encaixen i emfasitzen l'acció, ja sigui el crit d'un enemic o l'explosió d'una arma, i la música és dramàtica i orquestral. Finalment, el doblatge de les veus tant dels nens com dels seus adversaris és molt bo. Aquesta darrera característica, el fet que els personatges parlin, en permet una caracterització molt més precisa. Tot plegat fa que el jugador se senti com en un episodi de la sèrie en versió interactiva.

Així, doncs, el jugador rep informació de forma oral, per mitjà de menús i mitjançant missatges d'ajuda.

2.3. Els personatges

Tot i que els seguidors de la sèrie ja coneixen bé els personatges, el videojoc ha de ser totalment autònom per poder abraçar un ventall més ampli de destinataris. Per tant, ha de donar suficient informació contextual perquè el jugador arribi a conèixer prou bé els personatges, entengui ràpidament el fil conductor de la història i sàpiga quin és l'objectiu de cada missió.

En la caracterització dels personatges hi tenen a veure molts aspectes com ara la roba, l'aspecte físic, el comportament, etc., però un dels trets distintius més destacats en els videojocs que compten amb veu és l'accent i el tipus de llenguatge que fa servir cada personatge. El fet que s'emprin certs accents i no d'altres aporta una informació molt valuosa als parlants de la llengua original. Per exemple, Nigel Uno (Número 1) és el líder del Sector V del Comando KND i parla amb accent britànic, gran tret distintiu, tenint en compte l'origen nord-americà de la sèrie de dibuixos animats; Wallabee Beetles (Número 4), l'expert en la lluita cos a cos del Sector, té accent australià i se'l considera una mica curt de gambals; i Frances "Fanny" Fullbright (Número 86), la cap de retirada de servei, parla amb accent irlandès i sempre renya els membres operatius que no són eficaços.

3. Anàlisi i problemes de la localització

Com hem comentat a l'apartat 1.1, el videojoc prové de la sèrie de dibuixos animats *Codename: Kids Next Door*. A Espanya, es va començar a emetre el 2003 al canal Cartoon Network traduït amb el nom de *Código: KND*. Com a producte audiovisual per a televisió, seguint la tradició a Espanya, es va traduir i doblar al castellà. Quant a la versió espanyola del videojoc, es va començar a comercialitzar a Espanya a finals del 2005.

Donades les característiques dels videojocs d'última generació, en la traducció del text caldrà combinar trets propis de la localització de software (menús, missatges d'ajuda) i de la traducció audiovisual (traducció per al doblatge o per a la subtitulació), amb les restriccions corresponents que comporten ambdós àmbits.

3.1. El suport electrònic

3.1.1. Vídeos d'enllaç entre nivells (cut-scenes)

Les *cut-scenes* són vídeos que enllacen els diferents nivells del joc i en què els personatges parlen i s'interrelacionen com ho farien a qualsevol dels episodis de la sèrie de dibuixos animats. En la localització de videojocs reben aquest nom perquè són escenes no interactives que "tallen" la progressió del joc.

En aquest cas, el jugador té l'opció de veure o saltar aquests vídeos. N'hi ha un total de 16 i representen la part audiovisual en què cal decidir si doblar o subtitular les veus enregistrades. En el cas de *Código: Kids Next Door – Operación: V.I.D.E.O.J.U.E.G.O.*, s'ha descartat el doblatge a favor de la subtitulació.

En l'àmbit dels videojocs, no existeixen encara pautes de subtitulació estandarditzades que els traductors puguin prendre com a guia a l'hora de subtitular els productes. Així, en la versió castellana trobem subtítols de 91 caràcters que duren en pantalla 4,6 segons, subtítols que romanen en pantalla mig segon i subtítols que hi romanen onze segons. Segons Ivarsson i Carroll (1998), els estudis realitzats per a la subtitulació de productes audiovisuals determinen que un subtítol hauria d'aparèixer en pantalla durant un segon com a mínim i, tret de les cançons, set segons com a màxim. S'ha calculat que el ritme de lectura normal de l'espectador és de setanta caràcters en sis segons. En aquest sentit, conclouríem que els subtítols no serien apropiats, en especial tenint en compte els destinataris ideals a qui va dirigit el videojoc.

També observem que hi ha subtítols que es trepitgen i subtítols de dues línies en què la línia superior és més llarga que la inferior, cosa que tapa part de la imatge. En cap moment s'escurça el diàleg i, tot i que, sempre que és possible, els subtítols constitueixen unitats sintàctiques, a l'hora de fer-ne la divisió en línies, no es para atenció a intentar conservar els blocs semàntics ni les unitats gramaticals.

Malgrat que el tipus i la mida de la lletra dels subtítols del joc són clars, el fet que siguin de color blanc impossibilita la seva lectura quan es troben damunt d'imatges blanques o de colors clars. Això es podria evitar emprant una caixa negra com a fons, però evidentment aniria en detriment de les imatges, a què s'ha donat prioritat en les *cut-scenes*.

Cal destacar que, tot just a l'inici del vídeo d'introducció, el primer que apareix en pantalla és "now loading: kids next door mission - operation: v.i.d.e.o.g.a.m.e." i el desglossament de la sigla "villains in detention escape outpost growing amalgamation mega enormously". Encara que hauria estat millor substituir les imatges per la versió castellana del text, tampoc no hi apareix cap subtítol que n'inclogui la traducció. Aquest buit afecta molt negativament tota la localització del videojoc atès que constitueix la introducció del videojoc sencer i conté les paraules clau del títol.

3.1.2. Intervencions orals dels personatges

a) Subtitulades

Generalment, al començament i al final de cadascuna de les proves de què estan compostos els nivells o operacions, els personatges antagonics mantenen un diàleg, sovint ple d'amenaçes i d'advertències del que és capaç de fer cadascú, preàmbul del que s'esdevindrà a continuació. De vegades, tan sols parla el protagonista a mode de reflexió en veu alta. El propòsit d'aquestes intervencions és, d'una banda, caracteritzar millor els personatges, sobretot els adversaris que no apareixen a les *cut-scenes*, i mantenir i enriquir el fil narratiu de la història.

De nou, l'única opció que té el jugador durant aquestes intervencions és o bé esperar que acabin o bé saltar-les i passar directament al punt en què comença l'acció. Com que formen part del joc en si a diferència dels vídeos d'enllaç, les converses apareixen tantes vegades com es repeteixi la prova en qüestió.

Aquestes intervencions orals no es doblen, però tampoc se subtitulen de la manera tradicional. En lloc dels subtítols que es fan servir per als vídeos d'enllaç, s'utilitza un requadre que ocupa la meitat inferior de la pantalla, de fons negre i marc groc amb la vora exterior vermella (igual que el que es fa servir, com veurem, per als missatges d'ajuda i el menú principal), en què s'inclou de forma intercalada a dreta i a esquerra la imatge del personatge que intervé. Quan apareixen aquests requadres, es congela el joc. El text reproduïx en castellà tot el que diu el personatge, sense abreujar ni ometre cap informació. Hi caben sis línies de text de quaranta caràcters cadascuna i romanen en pantalla tant de temps com dura la intervenció, motiu pel qual sovint no dóna temps de llegir-los sencers. Així, trobem que requadres amb 141 caràcters romanen en pantalla 8 segons.

b) No subtitulades

De forma a priori totalment aleatòria, trobem que els personatges també intervenen en d'altres ocasions, però ni se'ls dobla ni se'ls subtitula mitjançant aquests requadres. Habitualment, aquestes intervencions són comentaris que reiteren informació que ja s'ha donat prèviament o advertències i amenaces entre el protagonista i l'enemic de torn i que, per tant, aporten poca informació afegida a l'argument en si. A més a més, a diferència de les intervencions subtitulades, aquestes no deturen el joc.

Aquesta manca de traducció pot fer l'efecte al jugador de la llengua de destí que no se l'ha tingut en compte i que se li està ometent una informació, la importància de la qual no pot sospesar. Per tant, a banda de menyscabar enormement la qualitat de la localització general del joc, es pot considerar una falta d'atenció vers els destinataris de la versió castellana.

3.1.3. Missatges d'ajuda

De la mateixa manera que les intervencions subtitulades, els missatges d'ajuda apareixen encabits en requadres de fons negre i marc groc amb la vora exterior vermella. N'hi ha de dues menes:

- Els més grans, la mida dels quals varia en funció de la quantitat de text que cal incloure-hi i que ocupen la part central de la pantalla. Aquests requadres congelen el joc i romanen en pantalla fins que el jugador els "accepta".
- Els més petits, que ocupen una línia al peu de la pantalla i que apareixen i desapareixen automàticament, sense la intervenció del jugador.

Pel que fa als primers, cada cop que apareixen, els introdueix una veu femenina.

Així, en un missatge d'ajuda trobem que la informació introductòria en anglès és "Kids Next Door Operatives' Special Move: Lock on". La veu introductòria no es tradueix, sinó que la localització es limita al text original inclòs al requadre. Aquest cas és un clar exemple de les limitacions de la localització de videojocs sense doblatge, ja que la inserció d'un requadre a la part superior o inferior de la pantalla que inclogués la traducció de la veu introductòria recarregaria excessivament la pantalla i el fet de no inserir-l'hi pot tornar a afectar negativament el jugador de la llengua de destí, tant perquè pot tenir la sensació que es perd informació rellevant com perquè pot considerar que no se'l té prou en compte.

3.1.4. Menús

Tret del menú principal, el qual es presenta amb el mateix format que els missatges d'ajuda i amb les intervencions subtítolades, els menús contenen poc text i es tradueixen sempre per complet, sense problemes d'espai.

3.2. Incoherències entre el suport electrònic i el suport paper

Si prenem en consideració el producte audiovisual sencer, trobem incoherències entre el suport electrònic i el suport paper que cal esmentar, com ara: incoherències terminològiques (el nom del personatge Stickybeard traduït com a Barbapegajosa i Barbapringosa), ús incoherent d'articles davant dels noms propis (el Tazaneitor i Tazaneitor) i ús incoherent de majúscules i minúscules (Comando KND i comando KND).

D'altra banda, a la pàgina de secrets del menú principal el nom de les operacions, a diferència de la tradició imposada per la sèrie de dibuixos animats, no es tradueix, com tampoc no s'han traduït els noms dels objectes (anomenats en el joc *technologies*), tot i estar traduïts al manual d'ús i constituir una de les principals característiques lingüístiques del joc.

Quant als crèdits, en el manual d'ús s'han traduït tots els càrrecs tret dels de l'empresa 2K Games, mentre que als crèdits en format electrònic no se n'ha traduït cap.

4. Conclusions

Un cop analitzada la versió castellana de *Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.*, ens adonem que l'hipotètic procés de localització seguit per a aquest videojoc s'allunyaria molt del procés de localització que descriuen O'Hagan i Mangiron (2004) en el seu article. Alguns dels problemes detectats, com ara el de la incoherència terminològica entre el suport electrònic i el suport paper, s'haurien resolt si, per exemple, els traductors haguessin elaborat glossaris dels termes principals i haguessin tingut l'oportunitat de posar en comú aspectes tan essencials com la tria dels noms propis dels personatges, aspectes contemplats en la fase de preparació. D'altres, com la manca de traducció, s'haurien detectat ràpidament en la fase de revisió, de la mateixa manera que s'haurien observat altres detalls com la repetició d'una mateixa denominació per a objectes (*technologies*) diferents a la pàgina 17 del manual d'ús.

A més, el fet de dedicar més temps a la fase de preparació i analitzar convenientment l'origen del videojoc, hauria hagut de servir perquè l'equip de localització del videojoc pogués estudiar les solucions de la traducció feta per al doblatge castellà dels dibuixos animats i, en cas necessari, també de tota la literatura de marxandatge relacionada amb els productes associats per tal de mantenir la coherència global.

Com hem pogut comprovar, doncs, en la localització de videojocs cal tenir presents molts aspectes, de vegades, fins i tot aliens al procés en si. És una tasca complexa que requereix una gran planificació pel que fa al temps i als recursos que s'han de destinar a cada etapa i una enorme coordinació entre els diferents professionals que hi intervenen.

Bibliografia

CARTOON NETWORK. *Codename: Kids Next Door*.

http://www.cartoonnetwork.com/tv_shows/knd/, 12 de gener del 2006.

GLOBAL STAR SOFTWARE. *Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.*

<http://www.globalstarsoftware.com/knd/>, 12 de gener del 2006.

IVARSSON, J.; CARROLL, M. *Subtitling*. Simrisham: TransEdit HB, 1998. (157-159)

MANGIRON, C. "Localizing Final Fantasy: Bringing Fantasy to Reality". *LISA Newsletter*, XIII, 1.3.

<http://www.lisa.org/archive/newsletters/2004/>, abril del 2004.

O'HAGAN, M. *Translating into the Digital Age: The expanding horizons of localisation*.

<http://lrc.csis.ul.ie/publications/presentations/2004/Conference/Presentations/MinakoOHagan.pdf>, 21 de setembre del 2004.

O'Hagan, M., Mangiron, C. (2004) "Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation". *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*. Otago: University of Otago.

WIKIPEDIA. *Codename: Kids Next Door*.

http://en.wikipedia.org/wiki/Codename:_Kids_Next_Door, 12 de gener del 2006.