

ENTREVISTA COM JULIAN QUIJANO, CRIADOR DO JOGO *MONSTER PROM*

INTERVIEW WITH JULIAN QUIJANO, CREATOR OF GAME MONSTER PROM



Igor Antônio Lourenço DA SILVA
Universidade Federal de Uberlândia
Instituto de Letras e Linguística
Bacharelado em Tradução
Uberlândia, Minas Gerais, Brasil
orcid.org/0000-0003-0738-3262
ials@ufu.br

Luna RADIN
Pesquisadora autônoma
Uberlândia, Minas Gerais, Brasil
orcid.org/0000-0001-5192-6506
lunrradin@gmail.com

Resumo: Apresentamos uma entrevista com Julian Quijano, fundador da Beautiful Glitch. Trata-se de uma desenvolvedora independente que produziu *Monster Prom*, uma *visual novel* ocidental lançada em abril de 2018 e disponível na plataforma Steam. A entrevista, concedida gentilmente por *e-mail* em junho de 2019, aborda questões sobre a empresa, o desenvolvimento do jogo e a opinião de Julian Quijano em relação à localização de *videogames*. Nosso objetivo foi conhecer um pouco mais do mercado de *videogames*, fugindo da tradicional abordagem às grandes empresas. A entrevista foi realizada em língua inglesa, mas optamos aqui por traduzi-la e apresentá-la em versão bilíngue inglês-português a fim de atingir um público mais amplo.

Palavras-chave: Desenvolvedor independente. Videogame. Localização. Entrevista.

Abstract: *We report on an interview with Julian Quijano, founder of Beautiful Glitch. This is an independent developer which produced Monster Prom, an English-language visual novel released in April 2018 and available on Steam. The interview, kindly provided by email in June 2019, addresses the company, the game development, and Julian Quijano's opinion of game localization. The goal was to learn a little more about the videogame market, moving away from the traditional approach to big companies. The interview was conducted in English and translated into Portuguese to be reported in a bilingual English-Portuguese version as a means to reach a wider audience.*

Keywords: *Indie developer. Videogame. Localization. Interview.*



O ato de jogar é comum entre seres vivos (HUIZINGA, 2000). Os animais podem jogar tanto quanto os seres humanos, como quando os filhotes de gato fazem quando brincam de caçar objetos. As brincadeiras entre animais têm regras como as dos seres humanos – por exemplo, mordidas leves são percebidas como atos de brincadeira, e não como ataque.

O ser humano foi desenvolvendo diversos gêneros de jogos ao longo dos séculos. Simples brincadeiras foram se transformando em jogos de cartas, tabuleiro e estratégia, dentre vários outros, todos construídos com base em regras predefinidas. Mas talvez seja em seu encontro com a tecnologia que os jogos tiveram sua forma de desenvolvimento mais modificada.

Hoje, uma das principais características na relação entre jogo e jogador é a imersão. A necessidade de passar de fase, de vencer o inimigo ou de saber qual será o desenvolvimento da trama instiga a pessoa que está jogando, levando-a a passar horas na frente de um dispositivo.

272

De início, os jogos basicamente se baseavam na intuição e em comandos simples – inclusive, apostar na intuição do jogador era uma opção segura, pois a jogabilidade dos produtos era basicamente autoexplicativa. Todavia, com o advento da era tecnológica, os jogos começaram a migrar, paulatinamente, para computadores e máquinas. Por sua vez, os próprios jogos eletrônicos continuaram evoluindo e adequando-se às novas tecnologias e às necessidades de se sobreviver em uma indústria que cresce a uma grande velocidade e que rapidamente é capaz de tornar obsoletos e ultrapassados produtos lançados há pouco tempo.

Nessa perspectiva, o próprio uso da língua em narrativas complexas e ancoradas na multimodalidade tornou-se um elemento marcante dos jogos eletrônicos atuais e capaz de exercer grande influência na imersão. Assim, por mais que a língua inglesa seja considerada um idioma global, grande parte da população não a compreende tão bem, a desconhece por completo ou mesmo prefere viver experiências em seu idioma nativo. Trata-se de uma fatia da população que pode exercer grande influência nas receitas e, por isso, a localização tem ganhado cada vez mais espaço no cenário atual.

Não é necessário ter um conhecimento aprofundado sobre videogames para conhecer empresas grandes como Nintendo ou Sony, as quais investem grandes quantias na localização de boa parte de seus produtos. Entretanto, existem empresas independentes, comumente chamadas de indies, que também publicam e comercializam jogos, sobretudo em plataformas on-line, como por exemplo a Steam (<https://store.steampowered.com>). Alguns títulos famosos que podem ser encontrados nessa plataforma são Don't Starve, Life Is Strange e Limbo. Em

alguns casos, sequer há preocupações imediatas com a localização, que consiste em uma etapa longa e cara e precisa ser avaliada à luz de seu potencial de retorno sobre o investimento.

É nesse contexto que apresentamos aqui uma entrevista com Julian Quijano, fundador da Beautiful Glitch. Trata-se de uma empresa desenvolvedora independente cujo único jogo eletrônico produzido até o momento se chama *Monster Prom*, disponível na Steam. Trata-se de um romance gráfico, ou visual novel, ocidental lançado em abril de 2018. O jogo encontra-se publicado unicamente em língua inglesa, apesar de os desenvolvedores serem espanhóis.

Esse jogo foi tema da monografia de um dos autores, que buscou refletir sobre a tradução dos adjetivos e substantivos da língua inglesa para a língua portuguesa, tendo como preocupação a neutralização da variação de gênero, masculino ou feminino, em língua portuguesa (RADIN, 2019). As Figuras 1 e 2 mostram, respectivamente, o logo da empresa e uma reprodução da tela final do jogo.

A entrevista logo a seguir foi concedida gentilmente por e-mail em junho de 2019. Consiste em perguntas a respeito da empresa, desenvolvimento do jogo e opinião de Julian Quijano em relação à localização de videogames. Nosso objetivo foi conhecer um pouco mais do mercado de videogames, fugindo da tradicional abordagem às grandes empresas. Vale mencionar que a entrevista foi realizada em língua inglesa, mas optamos aqui por traduzi-la e apresentá-la em versão bilíngue inglês-português. Também optamos por seguir o tom informal de Julian Quijano em nossa tradução.

273

Figura 1 – Glitch Beautiful (logo)



Fonte: instantâneo extraído de <https://www.indiedb.com/company/beautiful-glitch/images/beautiful-animacion-2#imagebox>. Acesso em: 2 mar. 2020.

Figura 2 – Tela final de *Monster Prom*



Fonte: steamcommunity.com. Acesso em: 2 mar. 2020.

Você poderia fornecer alguns dados seus (por exemplo, idade, educação, carreira, interesses de jogos)?

274 *Julian Quijano*: 29 anos. Sou formado em publicidade e relações públicas. Sou o fundador, diretor criativo e gerente de projetos da Beautiful Glitch SLU. Amo jogos de luta. Então, jogo jogos indies de todos os tipos. Mas gosto de jogos indies emocionantes e com ritmo frenético (Nuclear Throne ou Hotline Miami seriam ótimos exemplos).

Por favor, descreva sua empresa em termos de porte, metas, missão, visão, número de funcionários e departamentos.

Julian Quijano: Acredito que seja uma empresa de pequeno porte (geralmente determino o porte pelo número de empregados). A gente faz jogos indies. Atualmente queremos nos concentrar em criar jogos em torno de alguns aspectos-chave em que temos bom conhecimento, como narrativa, personagens, multiplayer ou humor. Nossa visão é tornarmo-nos referência para jogos de narrativa. Como nossa referência, tem a TellTale Games (considerando como ela foi reconhecida em todos os lugares como a desenvolvedora de jogos de narrativa). A equipe principal do Monster Prom era constituída de cinco pessoas. Agora somos mais. A maioria das pessoas trabalha como freelancers, dada a natureza dos projetos.

Como você criou sua empresa e o que despertou seu interesse em criá-la?

Julian Quijano: Sempre quis atuar por conta própria, desde muito tempo atrás. Economizei dinheiro de outros empregos até me tornar capaz de começar meu negócio próprio e tentar a sorte. Economizei especificamente \$ 10.000,00. Escolhi videogames porque meu último emprego era o de atuar na minha área (relações públicas e comunicação) em uma empresa independente de videogame (inclusive, o meu único trabalho com videogames); então, durante nove meses, coletei informações sobre como esse tipo de empresa funciona. O fato é que adoro sistemas, que na maioria dos MBAs são considerados essenciais para o gerenciamento de negócios. Adoro fazer minhas próprias coisas e gerenciar projetos criativos. Acabou sendo videogame, mas poderia ter sido um restaurante ou uma revista. Tenho muitos interesses, e os videogames são apenas um deles. Talvez com outras coisas eu não teria tido tanto sucesso, mas mentiria se dissesse que já tinha tudo planejado desde o início. Simplesmente amo criar coisas. Poderiam me dizer que administrarei uma editora daqui a dez anos, e provavelmente estaria satisfeito com isso. Então, eu simplesmente tinha sede de empreendedorismo desde quase sempre... e aconteceu que tive (um pouco de) experiência no setor de videogame e, adicionalmente, economizei algum dinheiro. Simples assim!

275

Como foi o processo de criação e desenvolvimento do primeiro jogo (Monster Prom)?

Houve alguma mudança no processo para os jogos que vieram depois?

Julian Quijano: Não houve outros jogos, ainda! O processo de Monster Prom, acho que já foi descrito várias vezes. Vou pular esta pergunta. Sugiro que deem uma olhada aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=w9EK3sd860g>

[No vídeo, Julian Quirino conta sobre sua paixão por jogos de narrativa e narrativas em geral. Ele também diz que o objetivo era criar um simulador de namoro multiplayer desde o início; a única coisa que foi decidida depois foi o conceito. Nesse caso, o conceito é um simulador de namoro baseado em uma escola de monstros em que cada personagem é um monstro diferente.]

Como a equipe de desenvolvimento de jogos foi contratada ou envolvida no desenvolvimento do primeiro jogo? Houve alguma mudança na equipe ou no processo de contratação depois disso?

Julian Quijano: Sugiro que deem uma olhada aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=w9EK3sd860g>

[No vídeo, Julian conta que a equipe era composta por quatro membros, e depois cinco. Os artistas que trabalharam no visual do jogo foram contatados por causa de outro produto feito por Julian. Ele trabalhou em um livro chamado Indie G Zine, que é basicamente uma “enciclopédia para amantes de jogos independentes”, onde é possível encontrar tudo sobre jogos independentes. Através do Indie G Zine, ele conseguiu os contatos de alguns dos artistas que trabalharam em outros videogames.

Quanto tempo levou para a primeira concepção do jogo, para o seu desenvolvimento e para o seu lançamento? Qual é média da duração de cada etapa? Existe alguma outra etapa que você adota na sua empresa?

Julian Quijano: A concepção (pré-produção) durou alguns meses. Foi, tipo, formar a ideia e me preparar para entrar nessa + conseguir a equipe certa. O desenvolvimento durou, tipo, cerca de dois anos – do início de 2016 até o início de 2018. Que jornada! Nosso objetivo é melhorar esse tempo e fazer um jogo em um ano daqui para frente. Vamos torcer para dar certo!

276

Quem testou o primeiro jogo e como foi testado? Houve alguma alteração no processo de teste?

Julian Quijano: A gente usou apoiadores e fãs do Kickstarter para testar o jogo através de algumas pesquisas que preparamos. Lembro que era simples, mas superinteressante. Os resultados foram superbons, e foi emocionante ver as pessoas se apaixonando por nossos personagens pela primeira vez!

Você tinha algum público-alvo em mente ao pensar no primeiro jogo? Qual é o público-alvo habitual dos seus jogos? Você tinha ou tem algum país, nacionalidade ou localidade em mente?

Julian Quijano: Sim, a gente pensou em jovens (18 a 35 anos) nos países anglófonos. Quase acertamos, e o público acabou sendo (em média) mais jovem do que isso (eu diria entre 16 e 26 anos). É muito equilibrado, em termos de gênero, e estamos superfelizes com isso!

Beautiful Glitch é uma empresa espanhola. O primeiro jogo foi originalmente escrito e/ou desenvolvido em inglês ou espanhol? A localização foi considerada desde o início? Se sim, como isso impactou o processo de escrita e/ou desenvolvimento? Houve alguma alteração no processo de escrita ou localização?

Julian Quijano: Foi escrito em inglês. A localização não foi considerada. Precisamos refinar nossa produção (não a escrita) para localização no futuro, isto é, como organizamos a parte escrita e, especialmente, os recursos artísticos, para que estejam prontos desde o início para a localização.

Que critério ou critérios você usou para formar ou contratar a equipe responsável pela criação narrativa do primeiro jogo? Houve alguma mudança na equipe ou nos critérios?

Julian Quijano: Isso está no vídeo que passei.

[No vídeo, Julian Quijano comenta que as narrativas são escritas como se fossem programas de televisão, deixando o jogador envolvido e com vontade de ver mais. Ele enfatiza a importância do humor nessas histórias. Ele próprio escreve boa parte dessas narrativas, mas também dá instruções e trabalha junto com sua colega de trabalho nessas narrativas.]

Você pretende desenvolver outros jogos no formato de *graphic novel*? Por que você escolheu esse formato?

Julian Quijano: Sim, a gente vai se concentrar muito nesse formato, até mesmo no caso de experimentar outros gêneros (como fizemos adicionando coisas de jogos em grupos no MonProm). Escolhi esse gênero por várias razões, mas principalmente porque adoro escrever, e o gênero e os projetos baseados em narrativas são mais fáceis na produção do que outros gêneros; por isso parecia ser um ótimo primeiro projeto para mim.

277

Você pretende localizar todos os jogos ou que tipo de jogos? Se sim, de que idioma(s) para que idioma(s)? Você tem uma equipe interna de localização ou terceiriza o processo para qualquer agência de idioma/tradução/ localização?

Julian Quijano: A gente terceiriza. Não tenho uma intenção específica. A localização é útil e boa; mas demanda trabalho e dinheiro, especialmente para jogos como o nosso. A taxa média de tradução do jogo é de \$ 30.000,00 a \$ 40.000,00. Então, não sei se vou fazer isso. Estamos preparando Monster Prom para o chinês, e tem sido bastante complexo, exigindo que a gente faça alterações e adie MUITO (mais de 1 ano). Então, depois de tanto trabalho, a gente precisa realmente avaliar se é uma boa ideia no futuro, considerando o desempenho.

Quando se trata de localizar/traduzir um jogo seu, quais são os requisitos trabalhar na/para a Beautiful Glitch?

Julian Quijano: Não tenho certeza, tirando ser um profissional/empresa com experiência comprovada em jogos de narrativa, de preferência envolvendo humor.

Na sua opinião, quais são as competências mais relevantes para um tradutor? Você acredita que a tradução deve ser orientada pelo texto original às custas jogabilidade, ou deve ser o contrário? É importante ou mesmo obrigatório que um tradutor possua habilidades em informática/ programação? É importante ou mesmo obrigatório que um tradutor seja um jogador? Qual deve ser a formação ou experiência prévia do tradutor?

Julian Quijano: Não acho necessário que o tradutor saiba alguma coisa sobre jogos ou tecnologia, desde que saiba como operar o software que usamos, que é basicamente o Planilhas Google. Prefiro que conheçam sobre cultura pop e de ficção de qualquer tipo, especialmente no que diz respeito ao humor. A gente precisa que as pessoas entendam o tom do que estão traduzindo.

278

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Traduzido por: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: http://lelivros.love/book/baixar-livro-homo-ludens-johan-huizinga-em-pdf-epub-mobi-ou-ler-online/#tab-additional_information. Acesso em: abril 2019.

RADIN, Luna. *Gênero das palavras na tradução do jogo eletrônico monster prom: uma breve problematização*. 2019. 53 f. Monografia (Bacharelado em Tradução) – Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/26344>. Acesso em: 2 mar. 2020.

NOTA DOS AUTORES

Igor Antônio Lourenço DA SILVA – Professor adjunto na Universidade Federal de Uberlândia. Membro permanente dos Programas de Pós-graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais (POSLIN) e da Universidade Federal de Uberlândia (PPGEL). Doutor (2012) e Mestre (2007) em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais. Licenciado (2004) e Bacharel (2003) em Letras – Inglês pela mesma instituição. Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de Letras e Linguística, Bacharelado em Tradução. Uberlândia, Minas Gerais, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0738-3262>

Currículo acadêmico: <http://lattes.cnpq.br/6440150670404908>

E-mail: ials@ufu.br

Luna RADIN – Bacharel em Tradução (2019) pela Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, Minas Gerais, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5192-6506>

Currículo acadêmico: <http://lattes.cnpq.br/7968350561685197>

E-mail: lunrradin@gmail.com