

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
CURSO DE TRADUÇÃO

GABRIEL ALBUQUERQUE FERREIRA



Tradução

SPELUNKY CLASSIC HD EM PT-BR:

desafios da tradução e localização de jogos eletrônicos

Uberlândia/MG

2021

GABRIEL ALBUQUERQUE FERREIRA

SPELUNKY CLASSIC HD EM PT-BR:
desafios da tradução e localização de jogos eletrônicos

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Marileide Dias Esqueda

Uberlândia/MG

2021

GABRIEL ALBUQUERQUE FERREIRA

***Spelunky Classic HD* em pt-BR:
desafios da tradução e localização de jogos eletrônicos**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Marileide Dias Esqueda.

Uberlândia/MG, 11 de junho de 2021.

Banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Marileide Dias Esqueda

Orientadora

Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares

Examinador

Prof. Dr. Daniel Padilha Pacheco da Costa

Examinador

AGRADECIMENTOS

À Prof^a. Dr^a. Marileide Dias Esqueda que, mesmo quando encontramos diversas dificuldades para selecionar um jogo adequado, me orientou com dedicação e paciência, viabilizando a elaboração desta monografia.

À minha mãe, Luciana Giffoni de Albuquerque, que tanto me auxiliou nesse período tão difícil de pandemia e que me incentivou a buscar uma nova formação no Curso de Tradução, onde me encontrei profissionalmente.

Aos colegas de curso, pelos momentos de descontração, pelos trabalhos que realizamos, por todos os momentos de reflexão e, principalmente, pela amizade.

Aos docentes do Curso de Tradução, por todo o conhecimento compartilhado e construído em conjunto ao longo desses anos.

Ao desenvolvedor da modificação *Spelunky Classic HD*, Ivan Yancharkin, pela vontade e disposição em me ajudar com as partes mais técnicas do processo de localização do jogo.

Ao Helder Oliveira da Silva, pelo apoio e amor incondicional que me deram forças para seguir em frente, mesmo nos momentos de maior dificuldade.

RESUMO

Os jogos eletrônicos são produtos artísticos que fazem parte de um mercado multibilionário em expansão, que superou a indústria da música e do cinema. O crescimento e internacionalização desse mercado trouxe a necessidade de localização que representa uma grande oportunidade para tradutores que se interessam pela área de tradução de jogos eletrônicos. A partir do trabalho de tradução e localização do jogo *Spelunky Classic HD* no par linguístico inglês-português brasileiro, analisamos desafios importantes que o tradutor pode encontrar na localização de videogames e contribuímos com aportes teóricos e práticos que podem servir de apoio para o ensino dessa modalidade em cursos universitários de tradução. Os desafios de natureza técnica e linguística demonstraram o quanto é importante que tradutores desenvolvam a criatividade, a capacidade de solucionar problemas e competências variadas que auxiliem na compreensão das características específicas da localização de jogos eletrônicos e na solução de todos os tipos de problemas linguísticos, culturais e técnicos. Ao final do trabalho, a localização para o português brasileiro foi disponibilizada para a comunidade de jogadores na própria página do *Spelunky Classic HD* na plataforma Itch.io.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Videogames; Tradução e Localização; Tradução comentada; *Spelunky Classic HD*.

ABSTRACT

Electronic games are artistic products that are part of an expanding multi-billion dollar market that has surpassed the music and film industry. The growth and internationalization of this market have brought the need for localization, which represents a great opportunity for translators who are interested in the area of video game translation. Based on the translation and localization effort of a game called *Spelunky Classic HD* in the English-Brazilian Portuguese language pair, we analyze important challenges that the translator may encounter in the localization of video games and contribute with theoretical and practical input that can serve to support the teaching of this modality in university translation programs. The technical and linguistic challenges demonstrated how important it is for translators to develop creativity, problem-solving abilities, and other skills that help in understanding the specific characteristics of video game localization and in solving all types of linguistic, cultural, and technical problems. At the end of the work, the Brazilian Portuguese localization was made available to the gamer community on the *Spelunky Classic HD* page over at Itch.io.

Keywords: Electronic games; Video games; Translation and Localization; Commented translation; *Spelunky Classic HD*.

LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figura 1: Imagem principal do website do jogo eletrônico <i>Spelunky</i>	16
Figura 2: Imagem do website do jogo eletrônico <i>Spelunky</i>	17
Figura 3: Personagem Indiana Jones.....	19
Figura 4: Arte do personagem principal do jogo <i>Spelunky</i>	20
Figura 5: Arte do personagem principal de <i>Spelunky</i> mais velho, na forma como aparece no jogo <i>Spelunky 2</i>	20
Figura 6: Imagem do personagem principal do jogo <i>Spelunky Classic HD</i> explorando os perigos das cavernas.....	21
Figura 7: Diretório contendo os arquivos do jogo.....	26
Figura 8: Tela inicial do jogo eletrônico <i>Spelunky Classic HD</i>	26
Figura 9: Diretório contendo os arquivos do jogo.....	27
Figura 10: Arquivo locais.json aberto no Notepad++.....	28
Figura 11: Pasta “locales” contendo as diferentes línguas disponíveis.....	28
Figura 12: Pasta pt_br contendo as linhas de texto a serem traduzidas.....	29
Figura 13: Arquivo text.json aberto no Notepad++ com as linhas de texto traduzidas.....	29
Figura 14: Menu do jogo traduzido para o pt-br.....	30
Quadro 1: 388 linhas de texto do jogo <i>Spelunky Classic HD</i> traduzidas para o português do Brasil.....	30
Figura 15: Placa original de cenário no Paint 3D.....	42
Figura 16: Placa de cenário modificada no Paint 3D.....	43
Figura 17: Placa “Reset” no jogo traduzido.....	44
Figura 18: Placa “Sair”, “Tutorial”, “Início” e “Pontos” no jogo traduzido.....	44
Figura 19: Caracteres presentes no jogo e abertos no Notepad++.....	45
Figura 20: Caracteres presentes no jogo e abertos no Paint 3D.....	45
Figura 21: Caracteres presentes no jogo sem os arquivos “charset”.....	46
Figura 22: Caracteres corretos do jogo com os arquivos “charset”.....	47
Figura 23: Frases aleatórias iniciais do jogo.....	49
Figura 24: Frases aleatórias do jogo traduzidas.....	49
Figura 25: Encontro com um vendedor de loja.....	50
Figura 26: Encontro com um vendedor de loja.....	51
Figura 27: Publicação do jogo na plataforma itch.io.....	59

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. QUAIS DIRETRIZES TEÓRICAS NORTEARAM NOSSO TRABALHO DE TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO?	11
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS: DESCRIÇÃO DO JOGO ELETRÔNICO <i>SPELUNKY CLASSIC HD</i>	16
4. <i>SPELUNKY CLASSIC HD</i> EM PT-BR	25
4.1 TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DAS LINHAS DE TEXTO (<i>LINGUISTIC STRINGS</i>) E DAS IMAGENS DO JOGO	27
4.2 DISCUSSÃO ACERCA DAS LINHAS DE TEXTO TRADUZIDAS: O TRABALHO CRIATIVO DO TRADUTOR E OS EFEITOS DESSA CRIAÇÃO PARA A LOCALIZAÇÃO DO JOGO <i>SPELUNKY CLASSIC HD</i>	47
5. PALAVRAS FINAIS	54
REFERÊNCIAS	55

1. INTRODUÇÃO

O mercado de jogos eletrônicos tornou-se, nas últimas décadas, um dos mais lucrativos e dinâmicos, rivalizando, até mesmo, com a indústria do cinema. Dado o crescimento do setor, surgem cada vez mais oportunidades para os profissionais da tradução desempenharem seu trabalho no processo de localização de jogos eletrônicos. No entanto, os estudos sobre o tema ainda se encontram em um estágio incipiente, já que são contemplados por um número relativamente pequeno de pesquisas e publicações a respeito, sobretudo no Brasil, quando são comparados com sua significativa relevância cultural e econômica.

As práticas de tradução e localização no setor, por sua vez, carecem de mais investimentos para que se alcance a qualidade que os consumidores desse tipo de mídia de entretenimento têm, cada vez mais, exigido. O português é uma língua que, até pouco tempo atrás, era desprezada pela maioria das distribuidoras e empresas de jogos eletrônicos nos processos de tradução e localização. Dessa forma, os consumidores eram obrigados a adquirir o produto original em inglês, mesmo sem terem conhecimento dessa língua. No entanto, esse panorama começou a mudar, já que um número cada vez maior de empresas tem reconhecido a importância do mercado brasileiro em suas vendas internacionais (ESQUEDA, 2020).

A indústria dos jogos eletrônicos tornou-se multibilionária, especialmente nessa última década. A competição acirrada entre as grandes empresas, tais como Nintendo, Sony, Microsoft e Electronic Arts, fez com que o investimento na localização de jogos eletrônicos para o Brasil e outras partes do mundo se tornasse uma tendência crescente. As empresas que estão em maior contato com as necessidades dos consumidores tendem a conquistar fatias cada vez maiores do mercado (BERNAL-MERINO, 2015).

Na atualidade, o Brasil tornou-se um importante consumidor de jogos eletrônicos, com mais de 60 milhões de jogadores. Apesar desse número expressivo, o faturamento total com jogos ainda mantém o país oscilando entre a 10^a e 15^a posição mundial no que concerne ao faturamento total. Esses números demonstram que o potencial de crescimento no país da indústria de jogos eletrônicos ainda é muito grande (ESQUEDA, 2020).

É nesse contexto que o trabalho dos tradutores dessa indústria adquire grande importância. Entretanto, dada a incipiência das pesquisas sobre a tradução e localização de jogos eletrônicos, notamos que ainda há um longo caminho a percorrer, não só na busca por uma maior padronização das traduções, mas no desenvolvimento de uma base teórica e metodológica que auxilie os tradutores na elaboração de trabalhos cada vez mais coerentes com o que os consumidores esperam.

Dessa forma, o presente trabalho justifica-se pela necessidade de mais estudos que possam colaborar com o avanço das pesquisas sobre o papel do tradutor no mercado de jogos. Buscamos aqui contribuir com um aporte teórico e prático que explore os desafios da tradução e localização de jogos eletrônicos, podendo, inclusive, servir como um material de apoio para o ensino da tradução e localização de jogos eletrônicos em âmbito universitário, já que não existem, no Brasil, e tampouco em quaisquer partes do mundo, cursos que formam tradutores-localizadores de jogos eletrônicos. A partir do trabalho prático aqui descrito, espera-se que os alunos de tradução possam visualizar o complexo processo de tradução e localização e as dificuldades que tais tarefas impõem.

Somado a isso, o autor deste trabalho também possui uma motivação pessoal para a realização desta pesquisa, dado o seu histórico, desde a infância, como *gamer*, ou jogador de jogos eletrônicos, tanto na época em que as traduções eram inexistentes, quanto após o surgimento de todo esse processo de crescimento da indústria que deu início aos trabalhos de tradução e localização.

A atividade prática aqui realizada consiste na tradução e localização do jogo *Spelunky Classic HD*, uma modificação do *Spelunky Classic*, um jogo de código aberto desenvolvido pelo criador estadunidense de jogos, Derek Yu. Buscamos aqui não apenas realizar a tradução de textos, imagens e as adequações técnicas necessárias ao processo de localização, mas analisar os desafios encontrados e evidenciar a importância do trabalho criativo do tradutor na busca por soluções.

2. QUAIS DIRETRIZES TEÓRICAS NORTEARAM NOSSO TRABALHO DE TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO?

Embora exista um número relativamente pequeno de trabalhos que exploram as particularidades da tradução e localização de jogos eletrônicos, esse panorama tem, aos poucos, mudado.

Esse setor da indústria do entretenimento tem conquistado cada vez mais destaque e tem atraído mais a atenção dos pesquisadores.

Para esse trabalho, alguns conceitos precisam ser abordados. Uma das primeiras questões que necessitam de diretrizes é o problema da diferenciação entre a tradução de jogos eletrônicos e o processo de localização. O que se nota é que, muitas vezes, a tradução e a localização são utilizadas como sinônimos.

Grande parte do trabalho do tradutor concentra-se na tradução de linhas de textos (ou, em inglês, *linguistic strings*) retiradas do software de entretenimento, isto é, do jogo. É comum que os tradutores recebam as linhas já extraídas do jogo e prontas para a tradução. A localização, por outro lado, é um processo muito mais complexo e que envolve outras etapas em nível técnico e tecnológico.

Segundo O'Hagan e Mangiron (2013), a localização tornou-se uma prática bem estabelecida e reconhecida, sendo um processo industrial essencial às empresas que necessitam distribuir produtos em formato eletrônico de forma eficiente para todo o mundo. No entanto, essas autoras também afirmam que a falta de teorização sobre os fenômenos da localização é o que levou a uma ambiguidade na relação conceitual entre "localização" e "tradução". Adaptar um software para mercados internacionais é um trabalho relacionado à tradução, mas que envolve a solução técnica e tecnológica de diversos problemas, ou seja, a localização. A localização, para Dunne (2014):

[...] se estende para além da tradução do texto da interface do usuário, incluindo todas as exigências do mercado-alvo para a representação de dados culturalmente dependentes, os conjuntos de caracteres para representação digital do sistemas de escrita, as codificações que permitem o armazenamento e recuperação de dados em idiomas diferentes do inglês, regras de ordenação, formatos de data (MM/DD/AAAA, DD/MM/AAAA, AAAA/MM/DD etc.), formatos de hora, bem como calendários e separadores

decimais (ponto ou vírgula), entre outros exemplos¹. (DUNNE, 2014, p. 148, tradução nossa)

Essas questões, que precisam ser observadas na localização de softwares utilitários, também se aplicam aos jogos eletrônicos, que nada mais são do que softwares, porém destinados ao entretenimento. Localizar jogos eletrônicos significa torná-los linguística e culturalmente adequados a um *locale* (combinação do país ou região e língua) onde o mesmo será distribuído (FURLAN e ALTHOFF, 2014). É adaptar as características que de alguma forma façam os jogadores estrangeiros perceberem que aquele jogo eletrônico não foi concebido originalmente para eles. Ainda é importante ressaltar que a localização, muitas vezes, envolve alterações no código do software, na tradução de material promocional, de manuais e outros textos relacionados ao jogo, assim como seus processos de legendagem e dublagem (quando houver). Dessa forma, uma série de profissionais podem estar envolvidos nesse processo, desde programadores, a tradutores e atores, dentre outros.

Neste trabalho, lidamos com aspectos da programação de um jogo eletrônico, não apenas implementando a extração de suas linhas de texto, mas também observando e manipulando aspectos e limitações impostos pela codificação (linguagem de programação) e identificando, a partir da testagem do jogo traduzido, os problemas que precisam ser solucionados. Além das linhas de texto em si, faz-se necessário lidar com as fontes das letras, as limitações de espaço alocados aos textos, e a presença de textos inseridos dentro de imagens. A tradução e a localização terão como objetivo tornar o jogo eletrônico adequado ao jogador brasileiro, observando-se os desafios que esse tipo de trabalho impõe. Portanto, entendemos que realizamos um trabalho tanto de tradução quanto de localização, que, nesse sentido, não são sinônimos (O'HAGAN e MANGINRON, 2013), mas se complementam.

No que concerne aos parâmetros para se avaliar a qualidade da localização e do trabalho do tradutor, muito se afirma sobre o objetivo de manter o que os pesquisadores denominam “*the same look and feel*” em relação ao produto original. A esse respeito, Bernal-Merino afirma:

¹ Original em inglês: “[...] it extended beyond the translation of text in the user interface to include all target market requirements for culturally dependent representation of data, including character sets for the digital representation of writing systems, encodings to enable the storage and retrieval of data in languages other than English, collation rules, date formats (MM/DD/YYYY, DD/MM/YYYY, YYYY/MM/DD, etc.), time formats, as well as calendars and decimal separators (period or comma), to cite but a few examples”.

Do ponto de vista da tradução, as versões localizadas precisam manter a mesma estética e sensação [*the same look and feel*] do jogo na língua de partida, com todas as suas características de diversão originais. Porém, diferenças culturais nos costumes e pontos de vista podem forçar mudanças nas versões localizadas². (BERNAL-MERINO, 2009, p. 243, tradução nossa)

Já Mangiron e O'Hagan (2006), na tradução de Galhardi (2013), afirmam:

A grande prioridade da localização de jogos é preservar a experiência do jogo para os consumidores, mantendo a “estética e sensação” do original. A missão do localizador é produzir uma versão que dê a impressão aos jogadores de ter sido produzida em sua própria linguagem, além de trazer uma diversão equivalente ao que os jogadores da versão original sentiram. Para isto, é crucial que os tradutores tenham familiaridade com o domínio dos jogos. Eles precisam conhecer blocos comuns de palavras utilizadas em jogos, elementos como sotaque e terminologia, o tipo de humor presente no jogo, utilização de piadas etc. Eles também precisam ter a capacidade de reconhecer alusões e referências intertextuais a outros gêneros da cultura popular global, como filmes e quadrinhos. (GALHARDI, 2013, p. 75)

A ideia de que precisamos preservar “*the same look and feel*” de um jogo eletrônico original nas suas versões localizadas advém, em parte, de um pensamento, ao nosso olhar, ultrapassado, que defende a total fidelidade à experiência original, como se isso fosse possível.

Segundo Souza (2013), a tradição anglo-americana sempre prezou por uma prática tradutória na qual o tradutor precisa se apagar e fazer sempre transparecer as palavras do autor com total fidelidade ao texto de partida. No entanto, considera-se, hoje em dia, que o ato de traduzir é, acima de tudo, um ato de criação, não sendo, portanto, uma mera transferência de uma língua para a outra. Ao aplicar esse pensamento à localização de jogos eletrônicos, percebe-se o quão problemática é a concepção de “*the same look and feel*”. Aqui é importante frisar que, no contexto da localização de jogos eletrônicos, a “fidelidade” adquire um sentido diferente do que é tradicionalmente discutido nas teorias da tradução, pois não parte do pressuposto do texto de partida, mas sim, da experiência do jogo original (MANGIRON e O'HAGAN, 2006).

Nesse ponto, pode-se fazer uma comparação entre a tradução literária e a tradução de jogos eletrônicos. Com frequência, os jogos narram, como os textos

² Original em inglês: *From the translation point of view, localised versions have to maintain the same look and feel as the source language game, with all its playful and original characteristics. But cultural differences in customs and points of view may force changes in the localised versions.*

literários, histórias complexas, com muitos diálogos e com o desenvolvimento minucioso e detalhista de cenários e personagens. Além disso, contêm muitos aspectos fortemente ancorados em especificidades culturais que não fazem sentido em todas as línguas, como as piadas, por exemplo. Nesse contexto, o trabalho do tradutor é o de interpretar o material original e recriá-lo em outra língua de acordo com a sua interpretação e com suas ideias acerca do material a ser traduzido, sem perder de vista suas responsabilidades e profissionalismo.

Segundo Arrojo (1986, p. 45),

A tradução de qualquer texto [...] será fiel não ao texto 'original', mas àquilo que consideramos ser o texto original, àquilo que consideramos constituir-lo, ou seja, à nossa interpretação do texto de partida que será, como já sugerimos, sempre produto daquilo que somos, sentimos e pensamos. (ARROJO, 1986, p. 45)

Rosemary Arrojo reforça, nesse trecho, a ideia da recriação que todo tradutor produz no texto que se propõe a traduzir, pois o mesmo é produto da interpretação que o tradutor faz do material original, uma interpretação que é única e influenciada pelas concepções pessoais do tradutor.

É relevante notar ainda que, em *The Game Localization Handbook* (2012), Chandler e Deming afirmam que alguns jogos podem até mesmo ser mais brilhantes em suas versões traduzidas e localizadas do que nas originais, devido justamente ao talento que muitos tradutores têm para a escrita, a fabulação e a criação. Então, o que significa manter “*the same look and feel*”? Quem define o que e como é a experiência original? A experiência original pode até mesmo ser inferior à sua versão localizada. Na realidade, cada versão localizada é, por essência, um jogo único e diferente do original.

O tradutor, no entanto, lida com uma série de problemas comuns nessa indústria, que podem afetar negativamente seu trabalho e impactar a qualidade da tradução. O tradutor de jogos normalmente tem acesso apenas a partes do texto e linhas de textos descontextualizadas, o que dificulta muito seu trabalho. Afinal,

Trabalhar um texto sem contexto não só complica o processo de decisão tradutória, como indiscutivelmente põe em questão a própria possibilidade de entender o texto como um todo e o ato pragmático de comunicação do qual é um artefato ostensivo. (DUNNE, 2020 [2015], p. 266)

Sobre o ponto de vista do tradutor no processo de localização, Bernal-Merino também afirma que (2008),

[..] a falta de informação e de contexto é muito mais trabalhosa do que as restrições de tempo, além de propiciar a ocorrência de erros, já que trabalhar sem contexto e cotexto dificulta o processo de tomada de decisões, prolonga a tarefa e gera, na melhor das hipóteses, uma renderização funcional, mas bastante neutralizada. (BERNAL-MERINO, 2008, p. 60, tradução nossa)³

É uma prática comum da indústria fornecer informações insuficientes e apenas arquivos de texto em planilhas do Excel para serem traduzidos. Geralmente, o tradutor nem ao menos recebe o *localization kit* que inclui o jogo e informações de contexto (CHANDLER; DEMING, 2012).

Diante do exposto, buscamos na próxima seção não apenas ilustrar os desafios enfrentados na tradução e localização, bem como nossas tentativas de recriação dos textos inseridos no jogo eletrônico *Spelunky Classic HD*.

³ Original em inglês: *[..] information deprivation and lack of context is far more taxing than time constraints, as well as being more error-prone since working without context and cotext hampers their decision-making process, prolonging their task and generating, at best, a functional but rather neutralised rendering.*

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS: DESCRIÇÃO DO JOGO ELETRÔNICO *SPELUNKY CLASSIC HD*

O *Spelunky Classic HD*, objeto de estudo deste trabalho, é um jogo de plataforma em 2D, nos mesmos moldes de clássicos como *Super Mario World* (1990) e *Sonic the Hedgehog* (1991). Além das características do gênero plataforma, ele também apresenta fortes características do gênero *rogue-like*, que utiliza de elementos como a criação de fases por algoritmos procedurais e a morte permanente do personagem jogável que força o jogador a reiniciar a jornada.

O jogo foi desenvolvido pelo já mencionado criador estadunidense de jogos, Derek Yu, na *engine* GameMaker para Windows e inicialmente lançado em 2008. Já em 2009, foi disponibilizado como um jogo *freeware*. Posteriormente, o jogo foi reconstruído na linguagem de programação C++ e relançado com gráficos e desafios repaginados para as mais variadas plataformas, tais como computadores e consoles da série Xbox e PlayStation. A versão melhorada do Xbox Live Arcade foi lançada em 4 de julho de 2012. Esta versão também foi lançada no PC em 8 de agosto de 2013 e para PlayStation 3 em 27 e 28 de agosto de 2013. O jogo também foi lançado para PlayStation 4 em 7 de outubro de 2014 e conta com planos para lançamento no Nintendo Switch no verão do hemisfério norte de 2021. Além dessa versão, também existe uma continuação, intitulada *Spelunky 2*, para diversas plataformas.

Figura 1: Imagem principal do website do jogo eletrônico *Spelunky*



Fonte: <https://spelunkyworld.com/original.html>

Desde então, esse jogo eletrônico angariou uma grande quantidade de fãs que criaram comunidades on-line através das quais eles competem pelas melhores pontuações, pelos melhores tempos e estabelecem uma série de desafios a serem concluídos em jogo.

Figura 2: Imagem do website do jogo eletrônico *Spelunky*



Fonte: <https://spelunkyworld.com/original.html>

O jogo, em sua versão de 2008, hoje comumente conhecido por *Spelunky Classic*, teve seu código-fonte liberado para uso público em 25 de dezembro de 2009, o que permite que programadores manipulem e modifiquem esse código como uma forma de treinamento ou aprendizado e também para fornecer novas possibilidades de entretenimento à comunidade *gamer* que aprecia esse estilo clássico de jogos de plataforma.

Um dos desenvolvedores que trabalhou com esse código aberto (*open source*) foi Ivan Yancharkin, que disponibilizou na plataforma Github e na Itch.io sua

modificação para o jogo, intitulada *Spelunky Classic HD*. É essa versão que foi tomada como objeto de estudo, tradução e localização nesta monografia. Ela conta com traduções já terminadas do inglês para o espanhol e para o russo e, portanto, a tradução e localização aqui descritas envolvem, ineditamente, a tradução e localização para a língua portuguesa do Brasil.

Em *Spelunky Classic HD*, o jogador controla um espeleólogo, que explora uma série de cavernas e enfrenta uma série de obstáculos, inimigos e situações aleatórias de alta dificuldade. O avatar que o jogador controla tem uma clara inspiração no personagem dos cinemas *Indiana Jones*, protagonista dos filmes *Os caçadores da arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981); *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984); *Indiana Jones e a última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989) e *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008). Uma série de

[...] eventos clichê ligados a esse personagem podem ser disparados a qualquer momento do jogo: pedras podem rolar e fazer as estruturas da caverna desmoronarem; tesouros e damas em apuros podem ser levados ao final da fase para conseguir recompensas; sacrifícios podem ser oferecidos a deuses pagãos em troca de ajuda para os desafios que virão a seguir. (MUSSA, 2016, p. 9)

Na estética, eventos e personagens de *Spelunky* visualizamos a maneira como a intertextualidade permeia os jogos eletrônicos que se utilizam de uma série de tropos narrativos já estabelecidos na cultura e no imaginário popular. A intertextualidade pode

[...] ser entendida como textos que falam através de outros textos, como o reconhecimento explícito ou implícito da presença de um texto em outro texto. A intertextualidade pode ser constatada como uma possível alusão, às vezes, nem tão assim clara, para outros leitores. Refere-se, parcial ou integralmente, a outros textos. O processo intertextual ocorre e se situa no âmbito do leitor. Só o leitor, com seu conhecimento próprio, com a sua sensibilidade, pode constatar, gerenciar, perceber a presença ou não de outro ou outros textos no texto que lê. Trata-se da busca que o leitor ou o espectador poderá fazer quando, ao ler uma obra literária ou assistir a um filme, for provocado pelo reconhecimento de determinados elementos presentes em suas leituras anteriores. Trata-se de uma evocação particular e sensitiva desse receptor específico no seu ato particular de leitura. Na realidade, o leitor faz um passeio, incursionando pelas suas lembranças, promovendo associações textuais perceptíveis no universo do seu saber cultural (CARDOSO, 2011, p. 6).

A intertextualidade, no entanto, não ocorre apenas dentro da literatura e do cinema. Em vários jogos eletrônicos, especialmente naqueles que não apresentam

histórias complexas e desenvolvidas, os elementos narrativos situam as ações em jogo dentro de um mundo ficcional cuja construção depende de referências de natureza intertextual. O jogo em si fornece dicas que remetem a modelos familiares ao jogador dentro da cultura popular. (KLEVJER, 2001, apud CRUZ, 2005). Esse é o caso da narrativa de *Spelunky* que, sem as referências intertextuais, perderia grande parte de seu significado. Ao ligarmos o jogo, imediatamente somos apresentados a um personagem explorador que carrega sempre seu chapéu e o chicote ao lado. A conexão com *Indiana Jones* é praticamente imediata.

Figura 3: Personagem *Indiana Jones*



Fonte: Google Imagens

Figura 4: Arte do personagem principal do jogo *Spelunky*



Fonte: <https://spelunkyworld.com/original.html>

Figura 5: Arte do personagem principal de *Spelunky* mais velho, na forma como aparece no jogo *Spelunky 2*



Fonte: https://spelunky.fandom.com/wiki/Spelunky_2_Characters

Figura 6: Imagem do personagem principal do jogo *Spelunky Classic HD* explorando os perigos das cavernas



Fonte: *Spelunky Classic HD*

Em *Spelunky Classic HD*, o objetivo é percorrer os mapas, cada vez mais, em direção ao subterrâneo, para encontrar a saída que leva ao próximo nível do jogo. Cada nível conta com uma série de desafios, inimigos e armadilhas que se tornam progressivamente mais desafiadores à medida que o jogador avança. O personagem pode correr, pular, subir escadas e cordas e agarrar-se às beiradas das plataformas. Ele também pode pular na cabeça dos inimigos para derrotá-los, uma mecânica já bastante conhecida em jogos da série *Super Mario*, além de utilizar o chicote ou outros equipamentos para o ataque.

O jogo não conta com um sistema de salvamento. Uma vez que o jogador perca, ele deve reiniciar a jornada. Apenas ficam gravadas as pontuações e estatísticas acumuladas em jogo. No entanto, o jogo conta com uma mecânica de atalhos. Se o jogador avança pelo jogo, ele pode encontrar o *Tunnel man*, ou "Homem do túnel", em nossa tradução. Ele permite, desde que o jogador entregue uma certa quantidade de moedas e itens, a criação de atalhos que possibilitam que certos níveis possam ser pulados em partidas subsequentes. Sobre os atalhos, Thompson (2015, p. 3) nos diz que:

O custo total de cada caminho varia com base em cada atalho e o pagamento é cumulativo ao longo do tempo, permitindo que o jogador eventualmente desbloqueie um determinado atalho se continuar a pagá-lo. Depois de construído, cada atalho é permanente e o jogador pode usá-lo no início de um novo jogo para evitar um ou mais mundos. No entanto, é importante observar que o uso desses atalhos torna a partida subsequente inválida para as pontuações da tabela de classificação. Assim, muitos desafios, tanto no próprio jogo *Spelunky* quanto na comunidade de jogadores, proíbem o uso de atalhos. (THOMPSON, 2015, p. 3, tradução nossa)⁴

Além da mecânica dos atalhos, o jogador também pode encontrar lojistas em vários andares do subterrâneo. Cada um deles cuida de um tipo de loja que fornece recursos diferentes ao jogador, desde que sejam pagos com as moedas e tesouros. Esses itens, que podem ser comprados ou encontrados, são um dos maiores diferenciais entre *Spelunky* e outros jogos famosos do gênero plataforma. Os itens podem ser consumíveis, acessórios ou armas. Os itens consumíveis são aqueles que podem ser utilizados apenas uma vez. Os maiores exemplos são as bombas e as cordas que, nesse jogo, funcionam como "chaves" que possibilitam acesso a outras áreas inacessíveis somente com o pulo, uma vez que permitem ao jogador alcançar áreas elevadas ou destruir paredes ou pisos da caverna para permitir o avanço (THOMPSON, 2015). Os acessórios, por outro lado, quando coletados,

[...] são propriedades permanentes do jogador até o final de sua partida, a menos que sejam substituídos por outros. Normalmente, os acessórios são utilizados pelo avatar para melhorar a força e a resiliência do mesmo. Temos, por exemplo, sapatos de mola que podem aumentar a altura do salto, enquanto a capa pode reduzir a velocidade de queda do avatar no ar. Outros permitem uma melhor visualização do ambiente, como os óculos que revelam tesouros escondidos na rocha e a bússola que adiciona uma seta ao visor que aponta permanentemente para a localização da porta de saída atual. É importante observar que se um acessório que afeta a mesma mecânica for pego, ele substituirá o anterior. Se o jogador estiver usando uma capa, por exemplo, e, em seguida, pegar uma mochila propulsora (ambos com impacto no controle no ar), então a capa é substituída pela mochila e uma nova capa deverá ser encontrada se os jogadores desejarem. (THOMPSON, 2015, p.4, tradução nossa)⁵

⁴ Original em inglês: *The total cost of each path varies with each shortcut and payment is cumulative over time, allowing the player to eventually unlock a given shortcut if they continue to pay him. Once built, each shortcut is permanent and the player can use it at the beginning of a new game to avoid one or more worlds. However, it is important to note that using these shortcuts renders the subsequent play invalid for leaderboard scores. As such, many challenges both in the Spelunky game itself and within the player community forbid the use of shortcuts.*

⁵ Original em inglês: *[...] are permanently owned by the player for the remainder of their playthrough unless they can be replaced. Typically, accessories are worn by the avatar in order to improve the strength and resilience of the player. For example, spring shoes can increase jump height while the cape reduces the rate at which the avatar falls through the air. Others allow for improved awareness of the environment, with the spectacles revealing treasures hidden in the rock and the compass adding an arrow to the display which permanently points to the location of the current exit door. It's important to*

Por fim, temos as armas que devem ser carregadas pelo jogador e utilizadas quando necessário. Entre elas, temos o chicote, o facão, o arco e as flechas e a escopeta. Os jogadores também podem usar pedras e outros itens como armas improvisadas ao arremessá-los nos inimigos.

Outro elemento característico do jogo que deve ser mencionado é a geração de fases por algoritmos procedurais. Isso significa que cada nível é criado, de acordo com alguns critérios, de forma randômica. Isso faz com que cada partida do jogo seja diferente. Os níveis são criados no momento em que o jogador chega nele e então preenchidos com inimigos, armadilhas, lojas e desafios diferentes. Dessa forma, algumas partidas podem ser mais fáceis e outras mais desafiadoras. O jogador nunca sabe ao certo o que vai encontrar quando inicia uma partida e isso é muito relevante para o que é chamado na indústria de *replayability* ou rejogabilidade, um fator que define as chances de um jogo ser jogado mais de uma vez e por mais tempo.

Seguindo essa escolha de design, o jogo também apresenta, em alguns momentos, frases e nomes de NPCs (*non-player character*) randômicos, especialmente na tela de introdução e nas lojas encontradas nas fases. Como cada partida deve ser diferente, o jogo escolhe, aleatoriamente, frases e nomes de NPC quando o jogo é iniciado e quando os níveis são preenchidos. Essa característica é de grande importância e tem um impacto direto no processo de localização, gerando uma série de desafios que serão abordados a seguir.

Assim, nossa proposta foi traduzir e localizar, do inglês para o português do Brasil, o jogo *Spelunky Classic HD*, com o propósito de verificar e comentar seus desafios linguísticos e técnicos. Ainda que possua baixa densidade linguística, consideramos este trabalho inédito, pois o jogo não possui tradução e localização para a língua portuguesa, como já mencionado.

Embora seja escassa na literatura da área dos Estudos da Tradução a tradução comentada de jogos eletrônicos traduzidos e localizados para outras línguas, esta monografia, de caráter descritivo, tem, como objetivo geral, comentar a tradução e localização realizadas com vista a discutir seus aspectos mais desafiadores. Não nos propomos a discutir as contribuições teóricas da tradução comentada (ZAVAGLIA et

note that if an accessory is picked up that affects the same mechanic, it will be replace the original. For example, should the player be using a cape and then pick up a jetpack (both of which impact in-air control), then the cape is replaced by the jetpack and a new cape must be found if the players wishes to use it.

al., 2015), mas nos inspiramos em tal metodologia para teorizar sobre nossa prática, no sentido de produzir os comentários sobre as linhas de texto traduzidas. Desta forma, os comentários que construímos evidenciam e discutem nossas escolhas linguísticas e os percursos da localização do jogo em nível técnico e tecnológico, os dois objetivos específicos norteadores desta monografia.

Com tais propósitos em mente, consideramos que a tradução comentada nos auxiliou a aumentar a autoconsciência acerca da qualidade de nosso trabalho tradutório, bem como de todo o aparato técnico e tecnológico envolvido na tradução e localização do jogo eletrônico *Spelunky Classic HD*.

4. SPELUNKY CLASSIC HD EM PT-BR

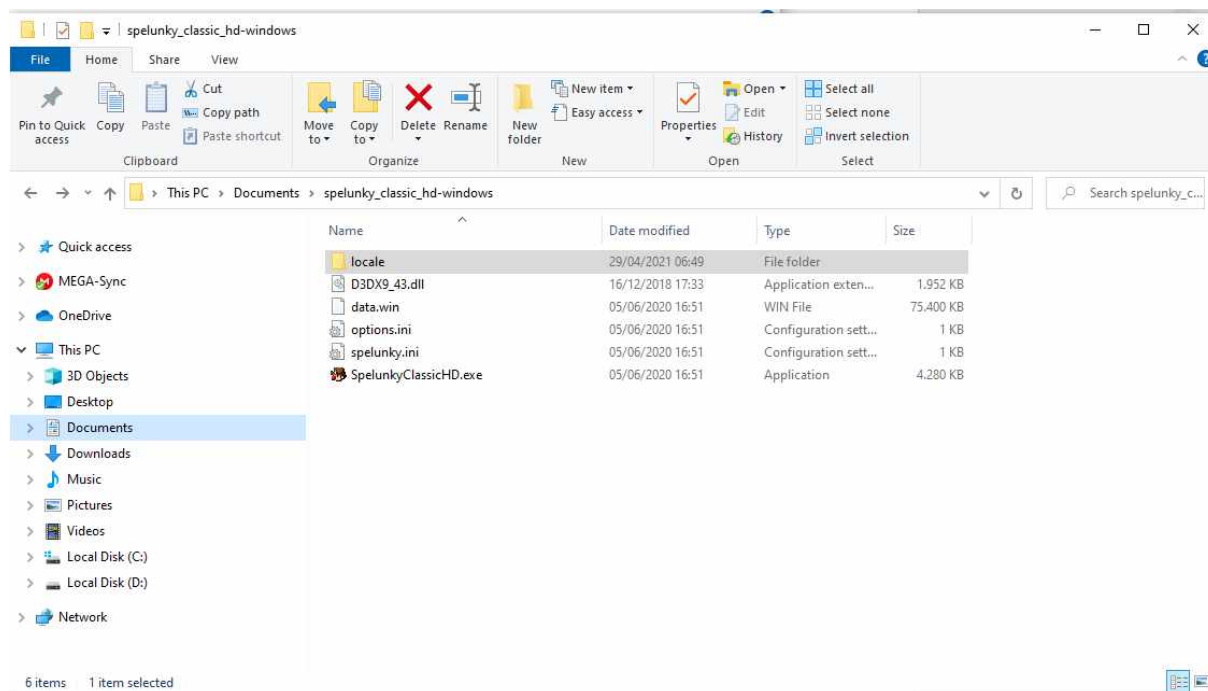
O *Spelunky Classic HD*, disponibilizado no Github e no Itch.io pelo usuário "yancharkin", foi pensado, desde o princípio, de forma a facilitar o processo de localização. Essa foi uma preocupação do desenvolvedor. Por essa razão, não tivemos o trabalho adicional de procurar as linhas de texto dentro do código de programação. Além disso, o desenvolvedor elaborou um tutorial para auxiliar os voluntários nesse processo e disponibilizou-o tanto no GitHub quanto no Itch.io.

O GitHub é uma plataforma on-line na qual são hospedados códigos-fonte de desenvolvedores. Nela, existem inúmeros projetos *open source* com os quais desenvolvedores iniciantes e demais usuários da plataforma podem colaborar. Já o Itch.io é um *marketplace*, no qual criadores independentes disponibilizam gratuitamente ou comercializam seus jogos eletrônicos. O *Spelunky Classic HD* pode ser encontrado nessas plataformas nos seguintes endereços: <https://github.com/yancharkin/SpelunkyClassicHD> e <https://yancharkin.itch.io/spelunky-classic-hd>.

Um outro ponto muito positivo e facilitador na elaboração desse trabalho foi a possibilidade de contato direto com Ivan Yancharkin, que nos auxiliou em alguns momentos mais complexos do ponto de vista da programação.

O jogo pode ser baixado das plataformas em um arquivo compactado. Após sua extração, podemos visualizar o seguinte conteúdo em nosso diretório:

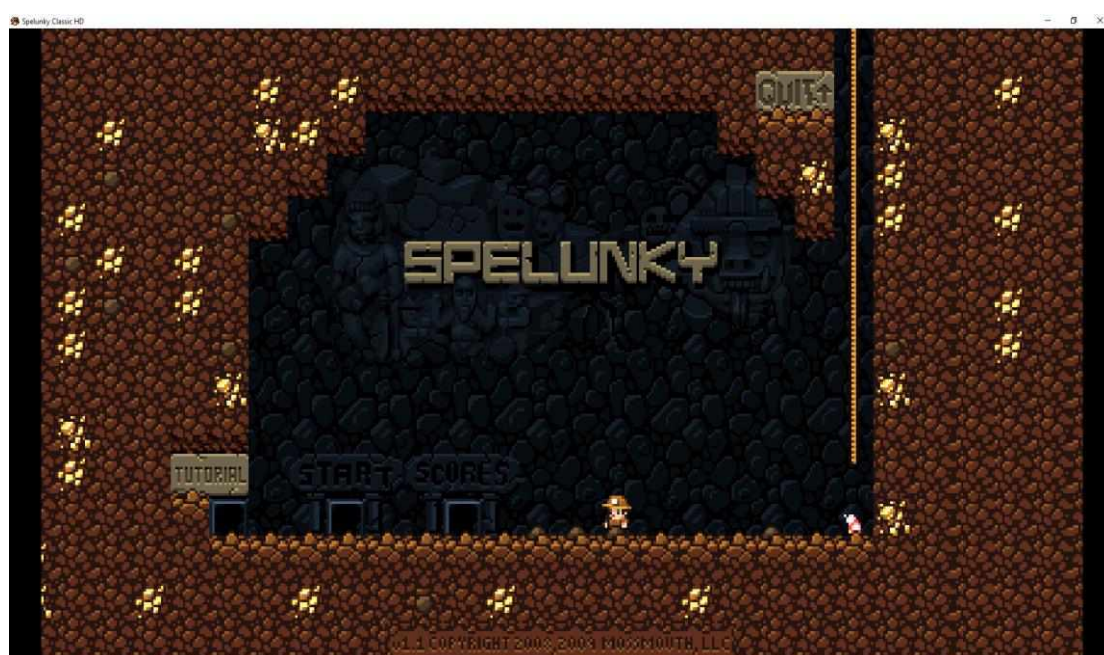
Figura 7: Diretório contendo os arquivos do jogo



Fonte: arquivos do autor

Nessa pasta, podemos visualizar arquivos da programação do jogo e um arquivo executável, com o nome "SpelunkyClassicHD.exe", que inicia o jogo.

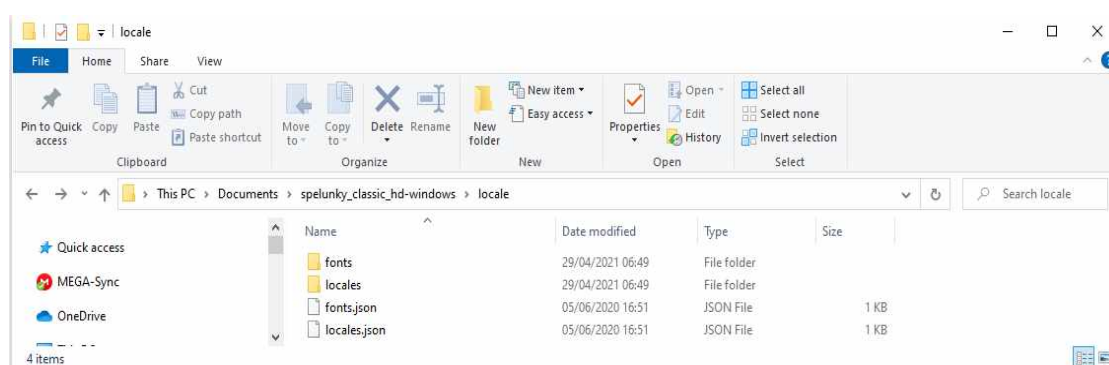
Figura 8: Tela inicial do jogo eletrônico *Spelunky Classic HD*



Fonte: *Spelunky Classic HD*

Como foi dito anteriormente, o desenvolvedor Ivan Yancharkin já trabalhou com o código dessa modificação do *Spelunky* de maneira a facilitar sua tradução e localização. Na indústria, esse processo é denominado como internacionalização, isto é, preparação técnica de produtos e materiais digitais de forma que possam receber versões para outras línguas (ESQUEDA, 2020). Todo o conteúdo linguístico do jogo pode ser observado e alterado a partir da manipulação dos arquivos dentro da pasta "locale", que podem ser visualizados na figura a seguir:

Figura 9: Diretório contendo os arquivos do jogo

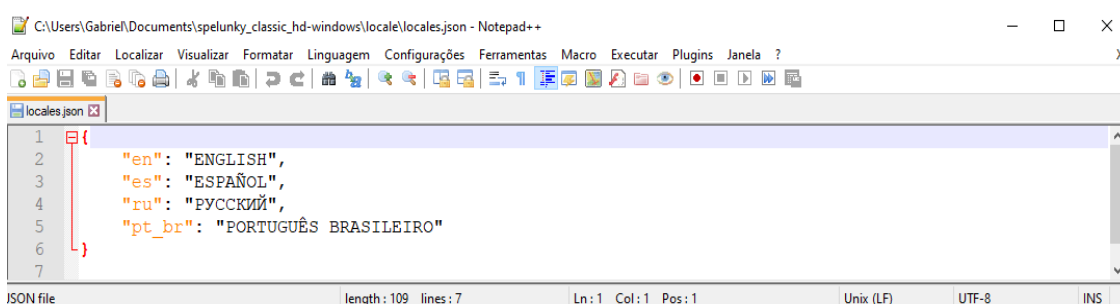


Fonte: arquivos do autor

4.1 Tradução e localização das linhas de texto (*linguistic strings*) e das imagens do jogo

A primeira etapa no processo de localização do jogo é a manipulação do arquivo `locales.json`. Esse é o arquivo que controla as opções de línguas dentro do jogo, permitindo que o jogador possa alternar entre as opções disponíveis. Essa manipulação pode ser realizada com o *software* Notepad++, um editor de texto de código aberto, que está disponível gratuitamente para sistemas Windows. Esse é um programa simples, e de fácil utilização, já que permite a manipulação de códigos-fonte em diversas linguagens de programação. A figura a seguir mostra o Notepad++ com o arquivo `locales.json` aberto:

Figura 10: Arquivo locales.json abert no Notepad++



```

1 {
2   "en": "ENGLISH",
3   "es": "ESPAÑOL",
4   "ru": "РУССКИЙ",
5   "pt_br": "PORTUGUÊS BRASILEIRO"
6 }
7

```

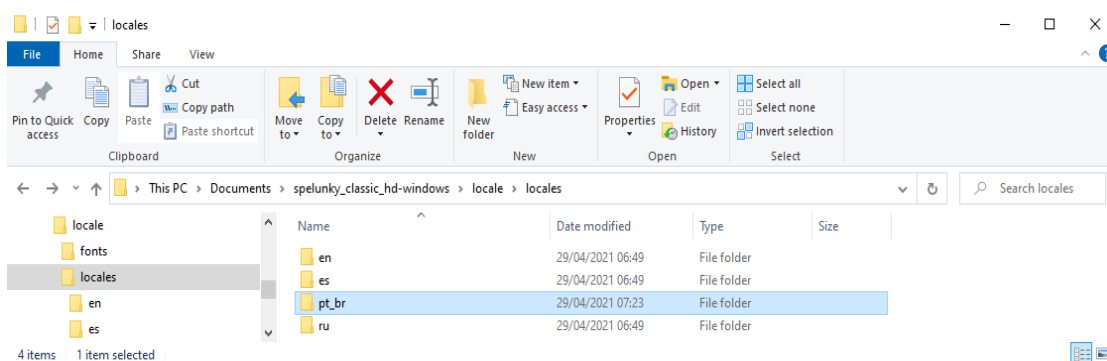
JSON file length: 109 lines: 7 Ln: 1 Col: 1 Pos: 1 Unix (LF) UTF-8 INS

Fonte: arquivos do autor

Como podemos notar, o arquivo já lista o inglês, o espanhol e o russo, respectivamente representados por "en", "es" e "ru". Na cor laranja, vemos o código do jogo e, em preto e entre aspas, vemos o que será exibido na tela do jogo para o usuário. Para prosseguir, inserimos a linha 5 de programação adicional contendo o código "pt_br" e o texto "PORTUGUÊS BRASILEIRO". A partir desse momento, o português brasileiro passa a constar como uma das opções de línguas do jogo, mas as linhas de texto ainda precisam ser traduzidas para que a opção seja corretamente exibida no menu.

Em seguida, dentro da pasta "locales", criamos um diretório com o nome "pt_br". Esse é o diretório que deve conter as linhas de texto traduzidas, assim como as imagens do jogo e arquivos de fontes e caracteres disponíveis.

Figura 11: Pasta "locales" contendo as diferentes línguas disponíveis

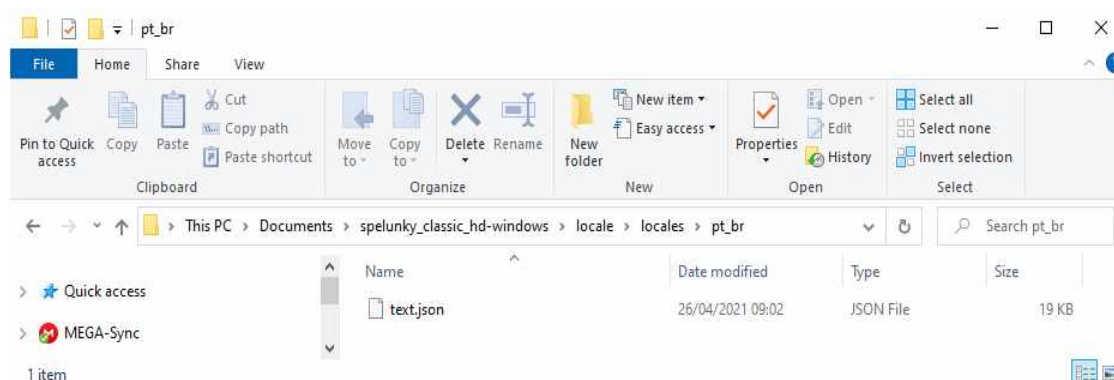


Fonte: arquivos do autor

O próximo passo é entrar na pasta "en" que contém o arquivo text.json e copiá-lo para a nova pasta "pt_br". Esse é o arquivo que contém as linhas de texto do jogo.

A partir dessa cópia com o texto original em inglês, podemos dar início ao trabalho de tradução das linhas de texto (*linguistic strings*). A pasta ficará da seguinte forma:

Figura 12: Pasta pt_br contendo as linhas de texto a serem traduzidas



Fonte: arquivos do autor

Ao abrirmos o arquivo com o Notepad++, visualizamos a codificação e as linhas de texto. As primeiras 14 linhas são as correspondentes ao menu do jogo. Podemos vê-las, traduzidas por nós, na figura a seguir:

Figura 13: Arquivo text.json aberto no Notepad++ com as linhas de texto traduzidas

```

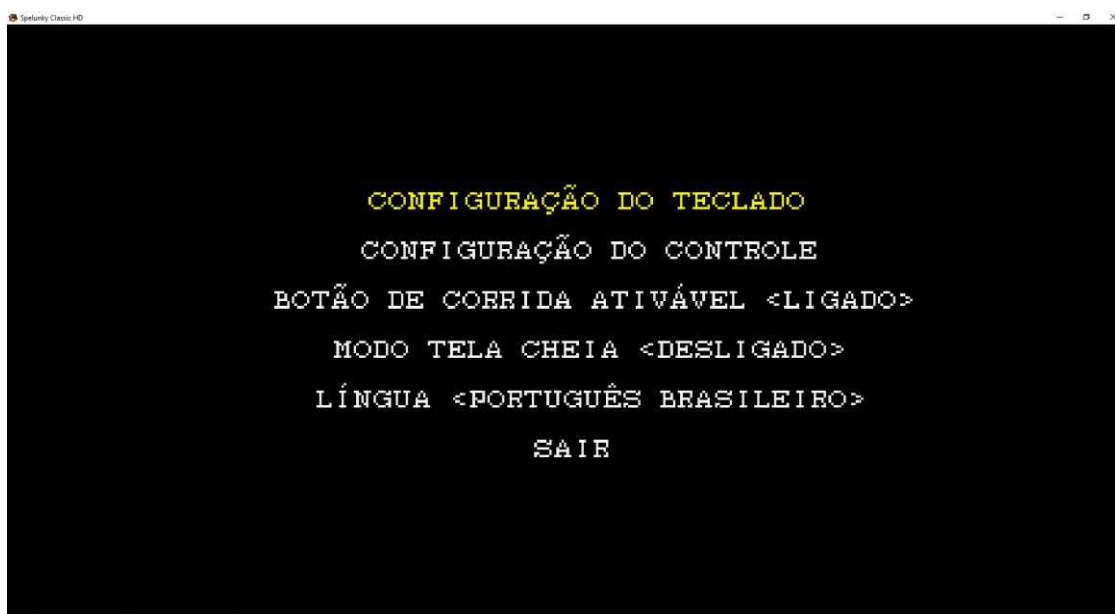
1 [{"
2   "TOUCH CONTROLS VISIBILITY": "VISIBILIDADE DOS CONTROLES DE TOQUE",
3   "TOGGLE_FULLSCREEN": "ATIVAR MODO TELA CHEIA",
4   "KEYBOARD CONFIGURATION": "CONFIGURAÇÃO DO TECLADO",
5   "GAMEPAD": "CONTROLE",
6   "GAMEPAD CONFIGURATION": "CONFIGURAÇÃO DO CONTROLE",
7   "TOGGLEABLE_RUN_BUTTON": "BOTÃO DE CORRIDA ATIVÁVEL",
8   "FULLSCREEN": "MODO TELA CHEIA",
9   "LANGUAGE": "LÍNGUA",
10  "DIE!": "MORRA!",
11  "QUIT": "SAIR",
12  "RESTART": "REINICIAR",
13  "ON": "LIGADO",
14  "OFF": "DESLIGADO",

```

Fonte: arquivos do autor

Nesse momento, já podemos começar a observar a tradução no próprio jogo. No menu, que pode ser acionado pressionando-se a tecla ESC, o português brasileiro já pode ser escolhido. Com as 14 linhas iniciais traduzidas:

Figura 14: Menu do jogo traduzido para o pt-br



Fonte: arquivos do autor

Ao todo foram traduzidas 388 linhas de texto, que dizem respeito ao menu e a todos os textos inseridos no jogo e que indicam as diversas ações do jogador. O quadro a seguir lista as linhas de texto traduzidas:

Quadro 1: 388 linhas de texto do jogo *Spelunky Classic HD* traduzidas para o português do Brasil

1.	"TOUCH CONTROLS VISIBILITY": "VISIBILIDADE DOS CONTROLES DE TOQUE",
2.	"TOGGLE FULLSCREEN": "ATIVAR MODO TELA CHEIA",
3.	"KEYBOARD CONFIGURATION": "CONFIGURAÇÃO DO TECLADO",
4.	"GAMEPAD": "CONTROLE",
5.	"GAMEPAD CONFIGURATION": "CONFIGURAÇÃO DO CONTROLE",
6.	"TOGGLEABLE RUN BUTTON": "BOTÃO DE CORRIDA ATIVÁVEL",
7.	"FULLSCREEN": "MODO TELA CHEIA",
8.	"LANGUAGE": "LÍNGUA",
9.	"DIE!": "MORRA!",
10.	"QUIT": "SAIR",
11.	"RESTART": "REINICIAR",
12.	"ON": "LIGADO",
13.	"OFF": "DESLIGADO",
14.	"A ": "A ",
15.	" FOR \$": " POR \$",
16.	"BOW AND ARROWS": "ARCO E FLECHAS",
17.	"A BAG OF 3 BOMBS": "UM SACO COM 3 BOMBAS",
18.	"A BOX OF 12 BOMBS": "UMA CAIXA COM 12 BOMBAS",

19.	"BOMB PASTE": "COLA PARA BOMBAS",
20.	"SPRINGY SHOES": "SAPATOS COM MOLAS",
21.	"CLIMBING GLOVES": "LUVAS DE ESCALADA",
22.	"PITCHER'S MITT": "LUVAS DO ARREMESSADOR",
23.	"A SHOTGUN": "UMA ESCOPETA", ⁶
24.	"A PISTOL": "UMA PISTOLA",
25.	"A WEB CANNON": "UM CANHÃO DE TEIAS",
26.	"A TELEPORTER": "UM TELETRANSPORTADOR",
27.	"A MACHETE": "UM FACÃO",
28.	"A MATTOCK": "UMA ENXADA",
29.	"EXTRA ROPE": "CORDA EXTRA",
30.	"A PARACHUTE": "UM PARAQUEDAS",
31.	"A COMPASS": "UMA BÚSSOLA",
32.	"SPIKE SHOES": "SAPATOS COM ESPINHOS",
33.	"SPECTACLES": "PAR DE ÓCULOS",
34.	"AN ANKH": "UMA CRUZ EGÍPCIA",
35.	"JETPACK": "MOCHILA PROPULSORA",
36.	"A CAPE": "UMA CAPA",
37.	" TO BET!": " PARA APOSTAR!",
38.	"KALI ACCEPTS YOUR SACRIFICE!": "KALI ACEITA SEU SACRIFÍCIO!",
39.	"KALI DEVOURS YOUR SACRIFICE!": "KALI DEVORA SEU SACRIFÍCIO!",
40.	"YOU HEAR RUSHING WATER...": "VOCÊ OUVI ÁGUA CORRENTE...",
41.	"TUTORIAL CAVE": "CAVERNA TUTORIAL",
42.	"LEVEL: ": "NÍVEL: ",
43.	" BY ": " POR ",
44.	"START-RETURN BOMB-DIE ROPE-QUIT/RESET": "START-RETORNAR BOMBA-MORRER CORDA-SAIR/RESETAR",
45.	"ESC-RETURN F1-DIE F9-QUIT/RESET": "ESC-RETORNAR F1-MORRER F9-SAIR/RESETAR",
46.	"SAVES: ": "RESGATES: ",
47.	"I SHOULDN'T BE SELLING THIS!": "EU NÃO DEVERIA ESTAR VENDENDO ISTO!",
48.	"I'LL LET YOU HAVE HIM FOR \$": "VOCÊ PODE LEVÁ-LO POR \$",
49.	"I'LL LET YOU HAVE HER FOR \$": "VOCÊ PODE LEVÁ-LA POR \$",
50.	"PRESS BUTTON FOR": "PRESSIONE O BOTÃO PARA",
51.	"NO GAMEPAD FOUND!": "NENHUM CONTROLE ENCONTRADO!",
52.	"START": "START",
53.	"DEREK YU PRESENTS": "DEREK YU APRESENTA",
54.	"BETTER LUCK NEXT TIME...": "MAIS SORTE NA PRÓXIMA VEZ...",
55.	"FINAL SCORE.": "PONTUAÇÃO FINAL:",
56.	" FOR HIGH SCORES.": " PARA AS MAIORES PONTUAÇÕES.",
57.	"GAME OVER": "FIM DE JOGO",
58.	"FINISHED!": "FINALIZADO!",
59.	"YOU SET A NEW RECORD!": "VOCÊ ESTABELECEU UM NOVO RECORDE!",

⁶ Existem algumas traduções diferentes para o termo em inglês "shotgun". Aqui optamos pela palavra "escopeta", pois a mesma já é utilizada pelos *gamers* brasileiros de forma corriqueira para se referir à arma que está presente em inúmeros jogos de tiro.

60.	"PAUSED": "PAUSADO",
61.	"ESC-RETURN F1-DIE F10-QUIT": "ESC-RETORNAR F1-MORRER F10-SAIR",
62.	"START-RETURN BOMB-DIE ROPE-QUIT": "START-RETORNAR BOMBA-MORRER CORDA-SAIR",
63.	"ESC-RETURN F10-QUIT": "ESC-RETORNAR F10-SAIR",
64.	"START-RETURN ROPE-QUIT": "START-RETORNAR CORDA-SAIR",
65.	" TO EDIT LEVEL.": " PARA EDITAR O NÍVEL.",
66.	" TO LOAD ANOTHER LEVEL.": " PARA CARREGAR UM OUTRO NÍVEL.",
67.	"WELCOME TO THE SHORTCUT HOUSE!": "SEJA BEM-VINDO À CASA DOS ATALHOS!",
68.	" COMPLETED!": " CONCLUÍDO!",
69.	"DEPTH:": "PROFUNDIDADE,",
70.	"FEET": "PÉS",
71.	" FOR A NEW SHORTCUT.": " PARA UM NOVO ATALHO.",
72.	"LEVEL ": "NÍVEL ",
73.	"KILLS - ": "ABATES - ",
74.	"LOOT - ": "SAQUE - ",
75.	"TIME - ": "TEMPO - ",
76.	"MONEY - ": "GRANA - ",
77.	"NONE": "NENHUM",
78.	"MY HERO!": "MEU HERÓI!",
79.	"ONE SHORTCUT, COMING UP!": "UM ATALHO SAINDO!",
80.	"I DIG SHORTCUTS.": "EU CAVO ATALHOS.",
81.	"DONATE:": "DOAR,",
82.	"HEY THERE! I'M THE TUNNEL MAN!": "OLÁ! EU SOU O HOMEM DO TÚNEL!",
83.	"CAN YOU LEND ME A LITTLE MONEY?": "VOCÊ PODE ME EMPRESTAR UM DINHEIRO?",
84.	"I NEED \$": "EU PRECISO DE \$",
85.	"I'LL NEVER GET THIS SHORTCUT BUILT!": "NUNCA CONSEGUIREI TERMINAR ESSE ATALHO!",
86.	"THANKS! YOU WON'T REGRET IT!": "OBRIGADO! VOCÊ NÃO VAI SE ARREPENDER!",
87.	"TUTORIAL CAVE COMPLETED!": "CAVERNA TUTORIAL CONCLUÍDA!",
88.	"S ARMORY!": " BEM-VINDO À LOJA DE ARMAS!",
89.	"S BOMB SHOP!": " BEM-VINDO À LOJA DE BOMBAS!",
90.	"S CLOTHING SHOP!": " BEM-VINDO À LOJA DE ROUPAS!",
91.	"S DICE HOUSE!": " BEM-VINDO À CASA DOS DADOS!",
92.	"I'M SORRY, BUT YOU LOSE!": "SINTO MUITO, MAS VOCÊ PERDEU!",
93.	"CONGRATULATIONS! YOU WIN!": "PARABÉNS! VOCÊ GANHOU!",
94.	"GET OUTTA HERE, DEADBEAT!": "SAIA JÁ DAQUI, MALANDRO!",
95.	"NOW AIN'T HE SWEET!": "ELE NÃO É UM DOCE?",
96.	"I HAVE SOMETHING SPECIAL...": "EU TENHO ALGO ESPECIAL...",
97.	"S KISSING PARLOR!": " BEM-VINDO AO SALÃO DOS BEIJOS!",
98.	" A KISS. PRESS ": " POR UM BEIJO. PRESSIONE ",
99.	"YOU HAVEN'T GOT ENOUGH MONEY!": "VOCÊ NÃO TEM DINHEIRO SUFICIENTE!",
100.	"NOW ROLL THE DICE!": "AGORA ROLE OS DADOS!",
101.	"ONE BET AT A TIME!": "UMA APOSTA POR VEZ!",

102.	"PLEASE ROLL THE DICE!": "POR FAVOR, ROLE OS DADOS!",
103.	"PLEASURE DOING BUSINESS!": "FOI UM PRAZER FAZER NEGÓCIOS COM VOCÊ!",
104.	"YOU ROLLED A SEVEN!": "VOCÊ ROLOU UM SETE!",
105.	"NOW AIN'T SHE SWEET!": "ELA NÃO É UM DOCE?",
106.	"COME BACK HERE, THIEF!": "VOLTE AQUI, LADRÃO!",
107.	"DIE, YOU VANDAL!": "MORRA, SEU VÂNDALO!",
108.	"TERRORIST!": "TERRORISTA!",
109.	"HEY, ONLY I CAN DO THAT!": "EI, SÓ EU POSSO FAZER ISSO!",
110.	"NOW I'M REALLY STEAMED!": "AGORA EU FIQUEI BRAVO!",
111.	"YOU'LL PAY FOR YOUR CRIMES!": "VOCÊ VAI PAGAR PELOS SEUS CRIMES!",
112.	"S SPECIALTY SHOP!": " BEM-VINDO À LOJA ESPECIALIZADA!",
113.	"S SUPPLY SHOP!": " BEM-VINDO À LOJA DO EXPLORADOR!",
114.	" TO BET \$": " PARA APOSTAR \$",
115.	" TO PURCHASE.": " PARA COMPRAR.",
116.	"WELCOME TO ": "OLÁ! ME CHAMO ",
117.	"YOU WIN A PRIZE!": "VOCÊ GANHA UM PRÊMIO!",
118.	" YOU BET \$": " VOCÊ APOSTA \$",
119.	"YOU NEED \$": "VOCÊ PRECISA DE \$",
120.	"YOU ROLLED A ": "VOCÊ ROLOU UM ",
121.	"YOU FEEL PROTECTED.": "VOCÊ SENTE-SE PROTEGIDO.",
122.	"YOU GOT THE ANKH!": "VOCÊ OBTEVE A CRUZ EGÍPCIA!",
123.	"AN ANKH FOR \$": "UMA CRUZ EGÍPCIA POR \$",
124.	"YOU GOT 3 MORE BOMBS!": "VOCÊ OBTEVE MAIS 3 BOMBAS!",
125.	"A BAG OF 3 BOMBS FOR \$": "UM SACO COM 3 BOMBAS POR \$",
126.	"YOU GOT 12 MORE BOMBS!": "VOCÊ OBTEVE MAIS 12 BOMBAS!",
127.	"A BOX OF 12 BOMBS FOR \$": "UMA CAIXA COM 12 BOMBAS POR \$",
128.	"YOU GOT THE BOW AND ARROWS!": "VOCÊ OBTEVE O ARCO E FLECHAS!",
129.	"BOW AND ARROWS FOR \$": "ARCO E FLECHAS POR \$",
130.	"YOU GOT A CAPE!": "VOCÊ OBTEVE A CAPA!",
131.	"A CAPE FOR \$": "UMA CAPA POR \$",
132.	"YOU GOT A COMPASS!": "VOCÊ OBTEVE A BÚSSOLA!",
133.	"A COMPASS FOR \$": "UMA BÚSSOLA POR \$",
134.	"YOU GOT CLIMBING GLOVES!": "VOCÊ OBTEVE AS LUVAS DE ESCALADA!",
135.	"CLIMBING GLOVES FOR \$": "LUVAS DE ESCALADA POR \$",
136.	"YOUR SPIDER SENSE TINGLES!": "SEU SENTIDO ARANHA COMEÇA A FORMIGAR!", ⁷
137.	"IT GLOWS A BRILLIANT WHITE.": "ELA CINTILA COM UMA LUZ BRANCA E BRILHANTE.",
138.	"YOU GOT THE HEDJET!": "VOCÊ OBTEVE A COROA EGÍPCIA!",
139.	"YOU GOT A JETPACK!": "VOCÊ OBTEVE A MOCHILA PROPULSORA",
140.	"JETPACK FOR \$": "UMA MOCHILA PROPULSORA \$",
141.	"YOU FEEL LIGHT ON YOUR FEET.": "VOCÊ SENTE SEUS PÉS LEVES.",

⁷ Na linha de texto 136, observamos uma outra referência intertextual, dessa vez ao Homem-Aranha, super-herói e personagem da Marvel Comic. Nós poderíamos utilizar uma expressão como "sexto-sentido", eliminando a referência, mas optamos por utilizar a tradução consagrada "Sentido aranha", pois julgamos que o público *gamer* brasileiro reconhece e tem apreço por referências a super-heróis.

142.	"YOU GOT JORDANS!": "VOCÊ OBTEVE UM PAR DE JORDANS!",
143.	"JORDANS FOR \$50000!": "UM PAR DE JORDANS POR \$50000!",
144.	"IT THIRSTS FOR BLOOD...": "ELE TEM SEDE DE SANGUE...",
145.	"YOU GOT THE KAPALA!": "VOCÊ OBTEVE O KAPALA!",
146.	"YOU GOT A MACHETE!": "VOCÊ OBTEVE UM FACÃO!",
147.	"A MACHETE FOR \$": "UM FACÃO POR \$",
148.	"IT SEEMS A BIT RUSTY.": "PARECE UM POUCO ENFERRUJADO.",
149.	"YOU GOT A MATTOCK!": "VOCÊ OBTEVE UMA ENXADA!",
150.	"A MATTOCK FOR \$": "UMA ENXADA POR \$",
151.	"IT WILL DEPLOY AUTOMATICALLY.": "ELE ABRIRÁ AUTOMATICAMENTE.",
152.	"YOU GOT A PARACHUTE!": "VOCÊ OBTEVE UM PARAQUEDAS!",
153.	"A PARACHUTE FOR \$": "UM PARAQUEDAS POR \$",
154.	"YOU GOT STICKY BOMBS!": "VOCÊ OBTEVE BOMBAS PEGAJOSAS!",
155.	"BOMB PASTE FOR \$": "COLA PARA BOMBAS POR \$",
156.	"YOU GOT A PISTOL!": "VOCÊ OBTEVE UMA PISTOLA!",
157.	"A PISTOL FOR \$": "UMA PISTOLA POR \$",
158.	"YOU GOT A PITCHER'S MITT!": "VOCÊ OBTEVE AS LUVAS DO ARREMESSADOR!",
159.	"PITCHER'S MITT FOR \$": "LUVAS DO ARREMESSADOR POR \$",
160.	"YOU GOT 3 MORE ROPES!": "VOCÊ OBTEVE MAIS 3 CORDAS!",
161.	"EXTRA ROPE FOR \$": "CORDA EXTRA POR \$",
162.	"YOU GOT A SHOTGUN!": "VOCÊ OBTEVE A ESCOPETA!",
163.	"A SHOTGUN FOR \$": "UMA ESCOPETA POR \$",
164.	"YOUR EYESIGHT SEEMS IMPROVED...": "SUA VISÃO PARECE TER MELHORADO...",
165.	"YOU GOT SPECTACLES!": "VOCÊ OBTEVE UM PAR DE ÓCULOS!",
166.	"SPECTACLES FOR \$": "UM PAR DE ÓCULOS POR \$",
167.	"YOU GOT SPIKE SHOES!": "VOCÊ OBTEVE UM PAR DE SAPATOS COM ESPINHOS!",
168.	"SPIKE SHOES FOR \$": "UM PAR DE SAPATOS COM ESPINHOS POR \$",
169.	"YOU FEEL BOUNCY.": "VOCÊ SENTE-SE SALTITANTE.",
170.	"YOU GOT SPRING SHOES!": "VOCÊ OBTEVE UM PAR DE SAPATOS COM MOLAS!",
171.	"SPRINGY SHOES FOR \$": "SAPATOS COM MOLAS POR \$",
172.	"YOU MUST BE IN LOVE!": "VOCÊ DEVE ESTAR APAIXONADO!",
173.	"YOU GOT A TELEPORTER!": "VOCÊ OBTEVE UM TELETRANSPORTADOR!",
174.	"A TELEPORTER FOR \$": "UM TELETRANSPORTADOR POR \$",
175.	"YOU FEEL AWAKENED.": "VOCÊ SENTE SUA MENTE DESPERTAR.",
176.	"YOU GOT THE UDJAT EYE!": "VOCÊ OBTEVE O OLHO DE HÓRUS!",
177.	"YOU GOT A WEB CANNON!": "VOCÊ OBTEVE UM CANHÃO DE TEIAS!",
178.	"A WEB CANNON FOR \$": "UM CANHÃO DE TEIAS POR \$",
179.	"YOU HAVE BEEN REVIVED!": "VOCÊ FOI RESSUSCITADO!",
180.	"THE ANKH SHATTERS!": "A CRUZ EGÍPCIA DESPEDAÇA-SE!",
181.	"PRESS ESCAPE TO RETURN TO TITLE.": "PRESSIONE ESC PARA VOLTAR AO INÍCIO.",
182.	"I'M OUT OF ARROWS!": "ESTOU SEM FLECHAS!",
183.	"PRESS ": "PRESSIONE ",
184.	"BUT NOTHING IS HAPPENING!": "MAS NADA ACONTECE!",
185.	"THE SCEPTRE FITS...": "O CETRO ENTRA NO ENCAIXE...",

186.	"SHE SEEMS VERY ANGRY WITH YOU!": "ELA PARECE ESTAR MUITO BRAVA COM VOCÊ!",
187.	"SHE SEEMS ANGRY WITH YOU.": "ELA PARECE ESTAR BRAVA COM VOCÊ.",
188.	"SHE HAS FORGIVEN YOU!": "ELA TE PERDOOU!",
189.	"YOU FEEL INVIGORATED!": "VOCÊ SENTE-SE REVIGORADO!",
190.	"SHE SEEMS ECSTATIC WITH YOU!": "ELA PARECE ESTAR DESLUMBRADA COM VOCÊ!",
191.	"YOUR SATCHEL FEELS VERY FULL NOW!": "VOCÊ SENTE SUA SACOLA MUITO CHEIA AGORA !",
192.	"SHE SEEMS VERY HAPPY WITH YOU!": "ELA PARECE ESTAR MUITO CONTENTE COM VOCÊ!",
193.	"SHE SEEMS HAPPY WITH YOU.": "ELA PARECE ESTAR CONTENTE COM VOCÊ.",
194.	"SHE BESTOWS A GIFT UPON YOU!": "ELA TE CONCEDE UMA DÁDIVA!",
195.	"SHE SEEMS PLEASED WITH YOU.": "ELA PARECE ESTAR SATISFEITA COM VOCÊ.",
196.	"KALI ACCEPTS THE SACRIFICE!": "KALI ACEITA O SACRIFÍCIO!",
197.	"KALI DEVOURS THE SACRIFICE!": "KALI DEVORA O SACRIFÍCIO!",
198.	"YOU DARE DEFILE MY ALTAR?": "VOCÊ OUSA CORROMPER O MEU ALTAR?",
199.	"I WILL PUNISH YOU!": "EU TE PUNIREI!",
200.	"A CHILL RUNS UP YOUR SPINE...": "UM ARREPIO PERCORRE SUA ESPINHA...",
201.	"LET'S GET OUT OF HERE!": "VAMOS SAIR DAQUI!",
202.	"THERE'S A PSYCHIC PRESENCE HERE!": "HÁ UMA PRESENÇA PSÍQUICA AQUI!",
203.	"I'D BETTER USE THESE FLARES!": "É MELHOR EU USAR ESSES SINALIZADORES!",
204.	"WELCOME TO THE BLACK MARKET!": "BEM-VINDO AO MERCADO CLANDESTINO!",
205.	"I CAN'T SEE A THING!": "EU NÃO POSSO VER NADA!",
206.	"THE DEAD ARE RESTLESS!": "OS MORTOS ESTÃO AGITADOS!",
207.	"IT'S THE LEGENDARY CITY OF GOLD!": "É A LENDÁRIA CIDADE DE OURO!",
208.	"THE HEDJET SHINES BRIGHTLY.": "A COROA EGÍPCIA BRILHA INTENSAMENTE.",
209.	"I CAN HEAR RUSHING WATER...": "EU POSSO OUVIR ÁGUA CORRENTE...",
210.	"I CAN HEAR PRAYERS TO KALI!": "EU POSSO OUVIR PRECES À KALI!",
211.	"I HEAR SNAKES... I HATE SNAKES!": "EU OUÇO COBRAS... EU ODEIO COBRAS!",
212.	"IT SMELLS LIKE WET FUR IN HERE!": "ESSE LUGAR TEM CHEIRO DE CACHORRO MOLHADO!",
213.	"SECRET CHALLENGES": "DESAFIOS SECRETOS",
214.	"SUN: ": "SOL: ",
215.	"MOON: ": "LUA: ",
216.	"STARS: ": "ESTRELAS: ",
217.	"SUN ROOM": "SALA DO SOL",
218.	"KEEP YOURSELF AND": "MANTENHA VOCÊ E", ⁸
219.	"THE DAMSEL ALIVE": "A DONZELA VIVOS",
220.	"FOR AS LONG AS": "PELO MÁXIMO DE TEMPO",

⁸ Nas linhas de texto 218, 219, 220 e 221, ocorre uma quebra da frase por motivos de limitação de espaço em jogo. Cada uma dessas linhas representa uma linha em jogo dentro de um quadro que, juntas, formam uma frase. A limitação da programação deve, portanto, ser respeitada. A frase em português também foi dividida de forma a otimizar a utilização do espaço. O mesmo aqui descrito também ocorre com as linhas 230, 231 e 232.

221.	"POSSIBLE!": "POSSÍVEL!",
222.	"DAMSEL CHALLENGE BEGINS IN ": "DESAFIO DA DONZELA COMEÇA EM ",
223.	"LOCKED.": "TRANCADO.",
224.	"MOON ROOM": "SALA DA LUA",
225.	"SHOOT THE MOVING": "ACERTE OS ALVOS",
226.	"TARGETS WITH YOUR": "MÓVEIS COM SEU",
227.	"BOW AND ARROWS!": "ARCO E FLECHAS!",
228.	"ARCHERY CHALLENGE BEGINS IN ": "O DESAFIO DO ARCO E FLECHA COMEÇA EM ",
229.	"STARS ROOM": "SALA DE ESTRELAS",
230.	"KILL AS MANY ANGRY": "MATE OS LOJISTAS",
231.	"SHOPKEEPERS AS YOU CAN": "RAIVOSOS QUE PUDER",
232.	"BEFORE THEY GET YOU!": "ANTES QUE TE PEGUEM!",
233.	"SHOTGUN CHALLENGE BEGINS IN ": "O DESAFIO DA ESCOPETA COMEÇA EM ",
234.	"CHANGING ROOM": "VESTIÁRIO",
235.	"LADY IN RED...": "DAMA DE VERMELHO...",
236.	"TOP DEFILERS": "MELHOR EXPEDIÇÃO",
237.	"MONEY: ": "GRANA: ",
238.	"KILLS: ": "ABATES: ", ⁹
239.	"SAVES: ": "RESGATES: ",
240.	"TIME: ": "TEMPO: ",
241.	"PLAYS: ": "PARTIDAS: ",
242.	"DEATHS: ": "MORTES: ",
243.	"WINS: ": "VITÓRIAS: ",
244.	"STATISTICS": "ESTATÍSTICAS",
245.	"THIS WILL CLEAR EVERYTHING!": "ISSO APAGARÁ TUDO!",
246.	" TO JUMP.": " PARA PULAR.",
247.	" TO USE YOUR WHIP.": " PARA USAR O CHICOTE.",
248.	"HOLD UP AND PRESS ": "SEGURE PARA CIMA E APERTE ",
249.	"WELCOME TO THE TUTORIAL CAVE!": "BEM-VINDO À CAVERNA DO TUTORIAL!",
250.	"THIS MIGHT BE YOUR FIRST TIME PLAYING.": "ESTA PODE SER SUA PRIMEIRA VEZ JOGANDO.",
251.	"YOU CAN HANG ON LEDGES, TOO!": "VOCÊ PODE SEGURAR NAS BEIRADAS TAMBÉM!",
252.	"COLLECT THE TREASURE!": "COLETE OS TESOUROS!",
253.	" TO OPEN CHESTS.": " PARA ABRIR BAÚS.",
254.	"HOLD DOWN TO DUCK AND CRAWL.": "SEGURE PARA BAIXO PARA AGACHAR E SE ARRASTAR.",
255.	"CRAWL OVER THE EDGE TO DO A FLIP HANG.": "ARRASTE-SE PARA A BEIRADA PARA SE PENDURAR.",
256.	"FALLING TOO FAR CAN REALLY HURT!": "CAIR DE GRANDES ALTURAS PODE MACHUCAR BASTANTE!",

⁹ A palavra em inglês "kills" pode ter vários sentidos, inclusive podendo ser verbo ou substantivo. Em jogo, ela é utilizada para listar os inimigos que o jogador derrotou. A palavra "mortes", por exemplo, poderia ser uma opção, mas seria genérica e não traria ênfase para o papel do jogador. Por esse motivo, optamos pela palavra "abates" porque ela representa bem o trabalho ativo do jogador na morte dos inimigos.

257.	"HOLD UP TO CLIMB THE LADDER.": "SEGURE PARA CIMA PARA SUBIR A ESCADA.",
258.	"DUCK AND PRESS ": "AGACHE E PRESSIONE ",
259.	" TO PICK UP ITEMS.": " PARA PEGAR ITENS.",
260.	" TO THROW OR USE ITEMS.": " PARA ARREMESSAR OU UTILIZAR ITENS.",
261.	"HOLD UP TO THROW HIGH AND DOWN TO DROP.": "SEGURE PARA CIMA PARA ARREMESSAR E BAIXO PARA LARGAR.",
262.	" TO SELECT YOUR ROPE AND": " PARA SELECIONAR SUA CORDA E",
263.	" TO USE IT.": " USÁ-LA.",
264.	"CROUCH AND PRESS ": "AGACHE E PRESSIONE ",
265.	"TO THROW A ROPE DOWN A LEDGE.": "PARA DESCER UMA CORDA PELA BEIRADA.",
266.	"TO RUN, HOLD DOWN ": "PARA CORRER, SEGURE ",
267.	" OR ": " OU ",
268.	"OPEN THIS CRATE FOR A BAG OF BOMBS.": "ABRA ESTA CAIXA PARA UM SACO DE BOMBAS.",
269.	" TO SELECT BOMBS AND ": " PARA SELECIONAR BOMBAS E ",
270.	"THERE'S LOTS MORE AHEAD!": "HÁ MUITO MAIS À FRENTE!",
271.	"USE YOUR WITS AND BEWARE OF TRAPS!": "USE SUA INTELIGÊNCIA E CUIDADO COM ARMADILHAS!",
272.	"PRESS UP TO ENTER!": "PRESSIONE PARA CIMA PARA ENTRAR!",
273.	"AS THE MOON BURNED BRIGHT ABOVE,": "ENQUANTO A LUA BRILHAVA NAS ALTURAS,",
274.	"WITH THE DESERT STRETCHING BEHIND ME,": "COM O DESERTO ESTENDENDO-SE ATRÁS DE MIM,",
275.	"AFTER I DOUBLE-CHECKED MY MAP,": "APÓS CHECAR MEU MAPA MAIS UMA VEZ,",
276.	"MY LIPS CRACKED AND COVERED IN SAND,": "COM MEUS LÁBIOS RACHADOS E COBERTOS DE AREIA,",
277.	"WITH FATE GUIDING MY EVERY MOVE,": "COM A SORTE GUIANDO MEUS PASSOS,",
278.	"PUTTING THE FADED PHOTO IN MY POCKET,": "COLOCANDO A FOTO DESBOTADA EM MEU BOLSO,",
279.	"AS I RECALLED MY FATHER'S LAST WORDS,": "RECORDANDO AS ÚLTIMAS PALAVRAS DE MEU PAI,",
280.	"MY MEMORY SLIPPING AWAY FROM ME,": "COM MINHA MEMÓRIA, CADA VEZ MAIS, SE ESVAINDO,",
281.	"I STRODE VALIANTLY TOWARD MY DESTINY,": "CAMINHEI COM FIRMEZA EM DIREÇÃO AO MEU DESTINO",
282.	"I SQUEEZED THE WHIP AT MY SIDE,": "APERTEI O CHICOTE FIRME AO MEU LADO",
283.	"I DRAINED THE REST OF MY CANTEEN,": "BEBI O QUE RESTAVA DE ÁGUA EM MEU CANTIL",
284.	"I SPOTTED THE CAVE'S ENTRANCE,": "AVISTEI A ENTRADA DA CAVERNA",
285.	"I FURROWED MY BROW,": "FRANZI AS SOBRANCELHAS",
286.	"I PAID MY BEDOUIN GUIDE,": "PAGUEI MEU GUIA BEDUÍNO",
287.	"I DISMOUNTED MY CAMEL,": "DESMONTEI DE MEU CAMELO",
288.	"I SQUINTED INTO THE DARKNESS,": "ENCAREI A ESCURIDÃO",

289.	"AND THOUGHT OF HER ONE LAST TIME.": "E LEMBREI DE MINHA AMADA UMA ÚLTIMA VEZ.",
290.	"AND HELD MY HAT AGAINST THE WIND.": " E SEGUREI MEU CHAPÉU CONTRA O VENTO.",
291.	"AND A COLD CHILL TOOK HOLD OF ME.": "E SENTI UM CALAFRIO TOMAR CONTA DE MIM.",
292.	"AND WONDERED HOW LONG I'D BE BELOW.": "E ADENTREI AS PROFUNDEZAS.",
293.	"AND VOWED TO RETURN VICTORIOUS.": "E JUREI RETORNAR VITORIOSO.",
294.	"AND SWORE I HEARD VOICES UP AHEAD.": "E SEGUI AS VOZES À FRENTE.",
295.	"AND FELT THE GODS SMILING UPON ME.": "E SENTI QUE OS DEUSES SORRIAM PARA MIM.",
296.	"AND THAT'S WHEN IT ALL STARTED.": "E FOI ASSIM QUE TUDO COMEÇOU.",
297.	"A GAME BY": "UM JOGO DE",
298.	"THANKS FOR PLAYING!": "OBRIGADO POR JOGAR!",
299.	"SEE YOU NEXT ADVENTURE!": "VEJO VOCÊ NA PRÓXIMA AVENTURA!",
300.	"YOU MADE IT!": "VOCÊ CONSEGUIU!",
301.	"YOU SHALL BE REMEMBERED AS A HERO.": "VOCÊ SERÁ LEMBRADO COMO UM HERÓI.",
302.	"LOAD LEVEL.": "CARREGAR NÍVEL,",
303.	"LEVELS": "NÍVEIS",
304.	"NO SUCH LEVEL EXISTS!": "ESSE NÍVEL NÃO EXISTE!",
305.	"EDIT LEVEL.": "EDITAR NÍVEL,",
306.	"LABEL.": "ETIQUETA.",
307.	"MESSAGE.": "MENSAGEM.",
308.	"LEVEL NAME.": "NOME DO NÍVEL.",
309.	"AUTHOR.": "AUTOR.",
310.	"MUSIC: ": "MÚSICA: ",
311.	"START LIFE.": "VIDA INICIAL.",
312.	"START BOMBS.": "BOMBAS INICIAIS.",
313.	"START ROPE.": "CORDAS INICIAIS.",
314.	"NEXT LEVEL.": "PRÓXIMO NÍVEL.",
315.	"SAVE LEVEL? (Y/N)": "SALVAR NÍVEL? (Y/N)",
316.	"WARNING: NO ENTRANCE!": "CUIDADO: SEM ENTRADA!",
317.	"WARNING: NO EXIT!": "CUIDADO: SEM SAÍDA!",
318.	"AHKMED": "AHKMED.",
319.	"TERRY": "TERRY.",
320.	"SMITHY": "SMITHY.",
321.	"LEON": "LEON.",
322.	"ALI": "ALI.",
323.	"ELBERT": "ELBERT.",
324.	"KAO": "KAO.",
325.	"DUKE": "DUKE.",
326.	"TONY": "TONY.",
327.	"GUERT": "GUERT.",
328.	"PANCHO": "PANCHO.",
329.	"EARL": "EARL.",
330.	"IVAN": "IVAN.",

331.	"OLLIE": "OLLIE.",
332.	"SPOONY": "SPOONY.",
333.	"BOB": "BOB.",
334.	"RUDY": "RUDY.",
335.	"JIMBO": "JIMBO.",
336.	"TOR": "TOR.",
337.	"WILLY": "WILLY.",
338.	"HAMISH": "HAMISH.",
339.	"LAZLO": "LAZLO.",
340.	"WANG": "WANG.",
341.	"HERBIE": "HERBIE.",
342.	"ANDY": "ANDY.",
343.	"DONG": "DONG.",
344.	"LEMMY": "LEMMY.",
345.	"BARNEY": "BARNEY.",
346.	"LOU": "LOU.",
347.	"TARN": "TARN.",
348.	"SLASH": "SLASH.",
349.	"BROM": "BROM.",
350.	"F4 - CONTROLS": "F4 - CONTROLES",
351.	"TIME = ": "TEMPO = ",
352.	"LOOT = ": "SAQUE = ",
353.	"KILLS = ": "ABATES = ",
354.	"MONEY = ": "GRANA = ",
355.	"TIME": "TEMPO",
356.	"MONEY": "GRANA",
357.	"KILLS": "ABATES",
358.	"SAVES": "RESGATES",
359.	"PLAYS": "PARTIDAS",
360.	"WINS": "VITÓRIAS",
361.	"DEATHS": "MORTES",
362.	"TUNNEL1": "TÚNEL 1",
363.	"TUNNEL2": "TÚNEL 2",
364.	"MINIGAMES": "MINIJOGOS",
365.	"MUSIC BY": "MÚSICA POR",
366.	"PLATFORM ENGINE": "MOTOR DA PLATAFORMA",
367.	"SOUND EFFECTS MADE USING": "EFEITOS SONOROS CRIADOS COM",
368.	"SCREEN SCALING CODE": "CÓDIGO DO DIMENSIONAMENTO DA TELA",
369.	"BETA TESTING BY": "TESTE BETA POR",
370.	"PRESS KEY FOR": "PRESSIONE A TECLA PARA",
371.	"ESC TO KEEP SAME.": "ESC PARA MANTER IGUAL.",
372.	"CURRENT": "ATUAL",
373.	"UP": "CIMA",
374.	"DOWN": "BAIXO",
375.	"LEFT": "ESQUERDA",
376.	"RIGHT": "DIREITA",

377.	"JUMP": "PULAR",
378.	"ACTION": "AÇÃO",
379.	"SWITCH": "TROCAR",
380.	"RUN": "CORRER",
381.	"BOMB": "BOMBA",
382.	"ROPE": "CORDA",
383.	"FLARE": "SINALIZADOR",
384.	"PURCHASE": "COMPRAR",
385.	"UP ARR": "SETA PARA CIMA",
386.	"DOWN ARR": "SETA PARA BAIXO",
387.	"LEFT ARR": "SETA PARA A ESQUERDA",
388.	"RIGHT ARR": "SETA PARA A DIREITA"

Fonte: elaborado pelo autor

É importante mencionar que o quadro acima não representa a primeira versão da tradução. Como tratamos de um jogo eletrônico, a localização envolve uma rigorosa etapa de testagem para identificar não apenas o contexto em que cada linha de texto é exibida em jogo, mas aspectos como espaço ocupado em tela e adequação à estética do jogo como um todo. Por esse motivo, por diversas vezes, tivemos de retornar ao arquivo `text.json` para fazer modificações e adequações das linhas traduzidas.

Como o *Spelunky Classic HD* é um jogo *rogue-like*, a dificuldade acentuada é uma das características predominantes da jogabilidade. O jogador tem apenas uma “vida”, apenas uma tentativa de tentar chegar ao final do jogo e, se falhar, voltará ao início. Com esse fator em mente, o desenvolvedor disponibilizou na página do jogo o link para uma versão *debug* do mesmo. A versão *debug* tem a finalidade principal de facilitar a testagem do jogo. Como o tradutor e demais profissionais envolvidos com a testagem não dispõem de tempo para se aprofundar nas mecânicas como um jogador faria no jogo em sua versão final (“jogável”), a versão *debug* conta com ferramentas que facilitam o deslocamento do personagem e auxiliam os profissionais a visualizarem os diferentes cenários e situações do jogo em ação. No caso do *Spelunky Classic HD*, a versão *debug* oferece alguns recursos atrelados às teclas F2, F3 e F4 do teclado que realizam, respectivamente, as ações de transferir o jogador entre os níveis do jogo, abrir todos os atalhos e liberar todos os desafios. Para todos os outros efeitos, a versão *debug* é idêntica à versão “jogável”.

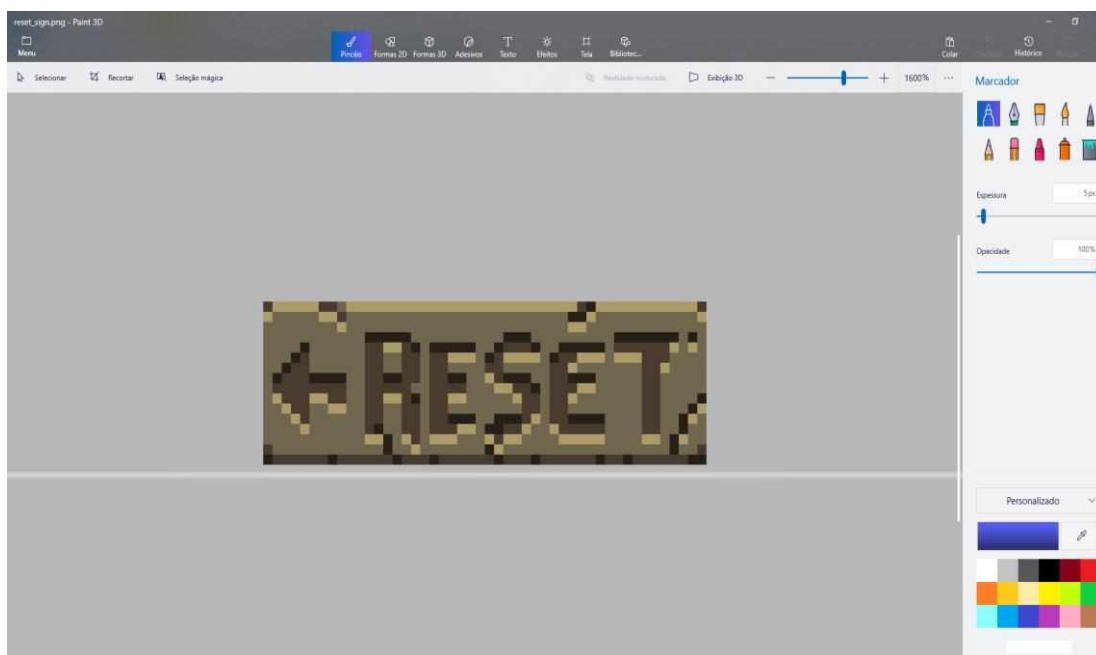
Como o processo de localização estende-se para além das linhas de texto (ESQUEDA, 2020; BERNAL-MERINO, 2015), em um próximo passo voltamos a atenção para as imagens que integram os cenários do jogo. Dentro da pasta “en” em “locales”, estão contidos todos os arquivos da língua inglesa. Nesse local, também podemos encontrar a pasta “*images*”, que contém arquivos de imagem na extensão .png. Esses são os arquivos que são utilizados pelo jogo na exibição de placas e outros detalhes do cenário. Copiamos, então, a pasta “*images*” contida no diretório da língua inglesa para a pasta da tradução “pt_br” e iniciamos um processo de edição manual das imagens em inglês para adequá-las ao português.

O *Spelunky Classic HD* é um jogo eletrônico que tem todo o seu aspecto visual elaborado na estética *pixel art*. Segundo Silber (2016), o estilo *pixel art* pode ser definido por um estilo artístico digital, no qual cada pixel visível de uma determinada imagem em tela é colocado em um local específico e de forma intencional. É um estilo apreciado por muitos jogadores, pois, ao mesmo tempo em que remete à nostalgia dos antigos jogos das décadas de 80 e 90, mantém-se contemporâneo e continua sendo utilizado em grandes títulos atuais, principalmente em jogos *indies* (jogos eletrônicos independentes). As imagens digitais são constituídas por pixels, mas o

[...] o *pixel art* se diferencia pela técnica e pelas ferramentas com que a imagem é configurada. Dessa forma, para se produzir *pixel art* é necessário ter controle artístico sobre cada pixel que compõe a imagem durante o processo de produção, aliado a uma limitada paleta de cores, revelando assim a natureza do pixel de forma explícita no resultado final. Devido à sua simplicidade em ressaltar o elemento mínimo constituinte da imagem, o *pixel art* possui fortes tendências à baixa resolução gráfica e foi largamente utilizado no passado devido às restrições técnicas que o videogame sofreu em seu início (SARMENTO; OLIVEIRA; MAFRA; NEVES, 2016, p. 57).

O *pixel art*, apesar de poder ser usado para formar grandes e complexas imagens, apresenta algumas facilidades, especialmente quando lidamos com pequenos detalhes do cenário. Foi esse fator que facilitou a edição das imagens de *Spelunky Classic HD*. Com o aplicativo gratuito Paint 3D, disponibilizado pela Microsoft, foi possível abrir e editar cada um dos arquivos na extensão PNG. A seguir, temos a versão original de uma placa do cenário que permite apagar o placar de pontuação do jogador, representada pelo arquivo “reset_sign.png”:

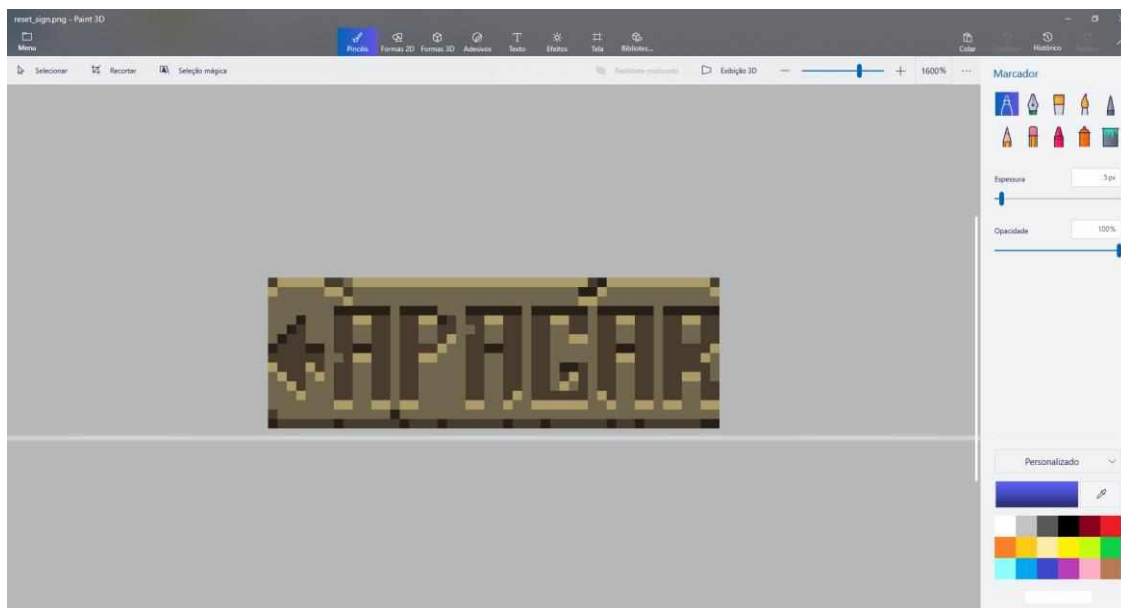
Figura 15: Placa original de cenário no Paint 3D



Fonte: arquivos do autor

A partir dessa imagem original, apagamos o conteúdo escrito utilizando a ferramenta de conta gotas para copiar a tonalidade de fundo e cobrir a palavra com algum dos pincéis do aplicativo. O conta gotas nos permitiu copiar as cores originais e a ferramenta “Caneta de pixel” nos permitiu posicionar cada um dos pixels para formar a nova palavra. Seguindo a estética da imagem original, também posicionamos pixels mais claros nas partes inferiores de cada letra para simular uma sensação de profundidade e de relevo. Ao final, tivemos o seguinte resultado:

Figura 16: Placa de cenário modificada no Paint 3D



Fonte: arquivos do autor

O mesmo processo foi repetido com todas as outras placas e imagens de fundo dos cenários, incluindo as três placas contendo os dizeres “Lvl. 5”, “Lvl. 9” e “Lvl. 13”. Essas placas indicam níveis específicos do jogo quando o jogador os alcança. Em nossa tradução, utilizamos a palavra “Nível”, que é abreviada comumente pela comunidade de jogadores na forma “Nvl.”. Já a placa com os dizeres “tutorial” não precisou ser modificada, pois é utilizada de forma igual tanto no inglês quanto no português. A seguir, temos a tela de pontuações do jogo contendo o resultado da tradução da palavra “Reset” e a tela inicial onde o jogador obtém controle do avatar:

Figura 17: Placa “Reset” no jogo traduzido



Fonte: arquivos do autor

Figura 18: Placa "Sair", "Tutorial", "Início" e "Pontos" no jogo traduzido

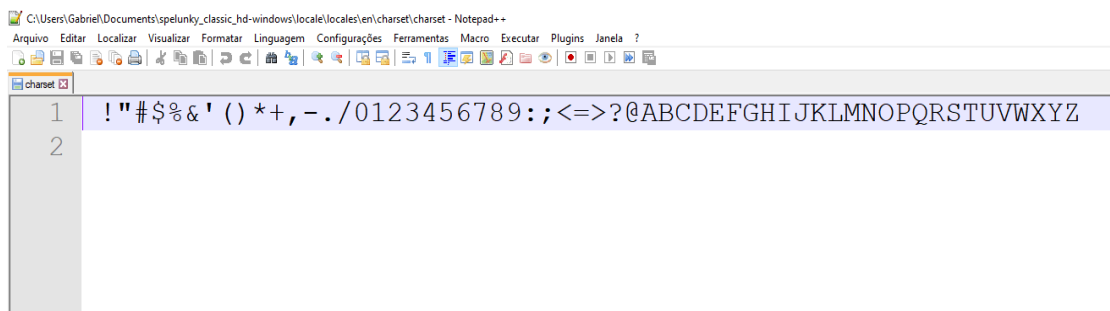


Fonte: arquivos do autor

Após a tradução das imagens, tivemos que lidar com outras questões técnicas do processo de localização, dessa vez referentes aos caracteres exibidos em jogo.

Dentro da pasta de cada *locale* existe uma pasta chamada “charset” no *Spelunky Classic HD*. Essa pasta contém arquivos de programação que indicam para o jogo quais caracteres estão presentes: “charset”, “charset.png” e “charset_small.pgn”. O arquivo “charset”, ao ser aberto no Notepad++, exibe os caracteres que o jogo reconhecerá:

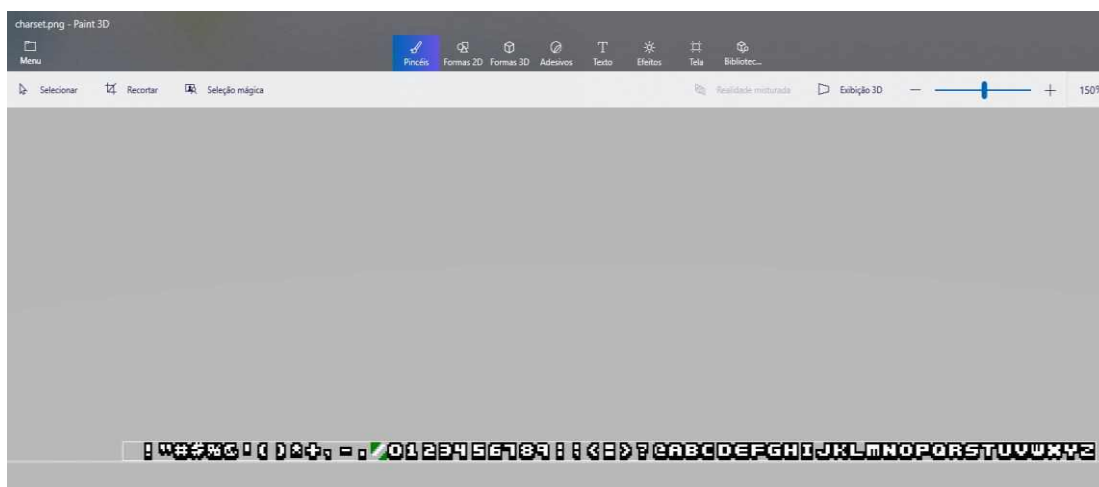
Figura 19: Caracteres presentes no jogo e abertos no Notepad++



Fonte: arquivos do autor

Os caracteres listados na imagem acima estão atrelados aos arquivos de extensão PNG na mesma pasta que contém uma imagem com a fonte e estética que será exibida dentro do jogo. A lógica da programação é a seguinte: cada caractere da lista será substituído, em jogo, por uma imagem do mesmo caractere, obedecendo a ordem da lista. A seguir, podemos ver o arquivo PNG, aberto no aplicativo Paint 3D, exibindo a maneira como os caracteres do arquivo “charset” serão vistos em jogo.

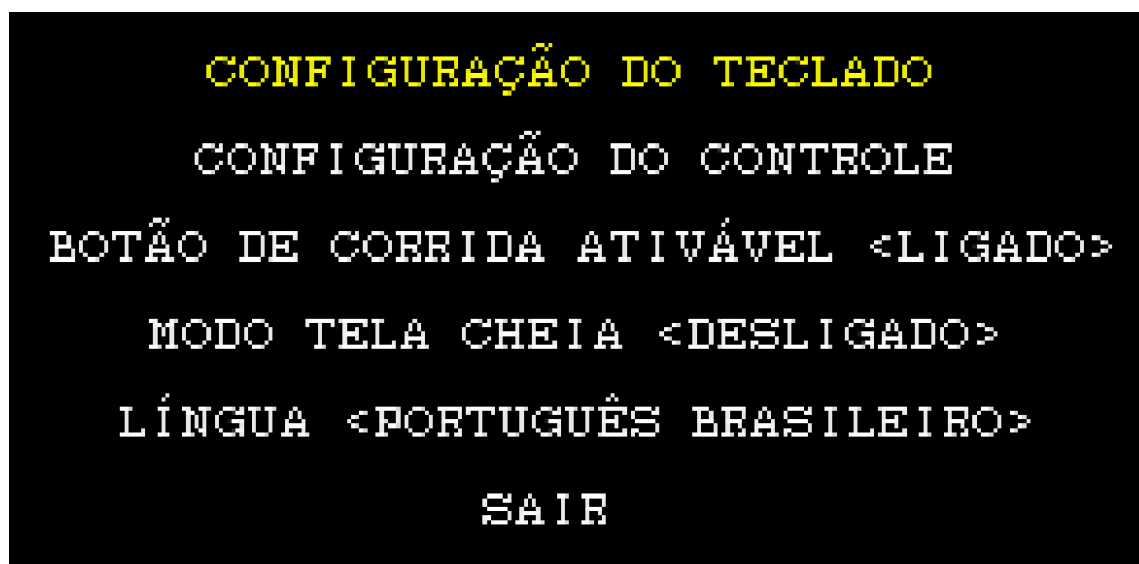
Figura 20: Caracteres presentes no jogo e abertos no Paint 3D



Fonte: arquivos do autor

No entanto, os arquivos originais da localidade inglês não contêm os caracteres próprios da língua portuguesa: Á, Â, Ã, Ä, É, Ê, Í, Ó, Ô, Õ, Ú e Ç. Por isso, se os arquivos da pasta “charset” originais forem utilizados, o jogo não conseguirá exibir uma grande quantidade de palavras. Se, por outro lado, a pasta “charset” e seus arquivos não forem adicionados ao *locale* “pt_br”, o jogo exibe as palavras em uma fonte padrão que prejudica a estética do jogo. A seguir podemos ver uma imagem do menu do jogo sem os arquivos mencionados:

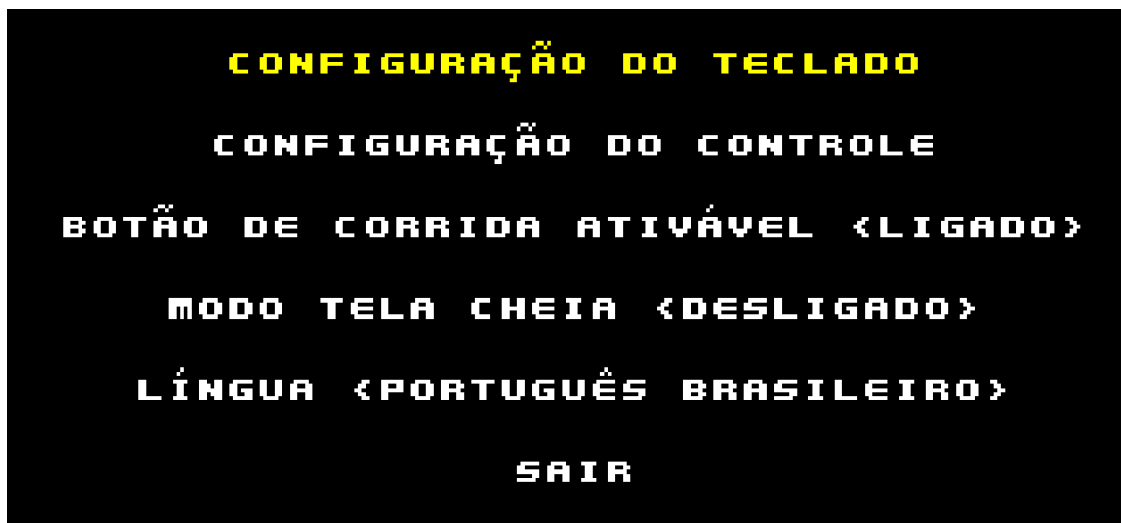
Figura 21: Caracteres presentes no jogo sem os arquivos “charset”



Fonte: arquivos do autor

Para solucionar esse problema e entregar uma localização que não prejudique a estética do jogo e a experiência do jogador, entramos em contato com o desenvolvedor, Ivan Yancharkin, que se prontificou a nos auxiliar. O desenvolvedor utilizou o Python para Windows, arquivos de fonte TTF e um *script* que gerou automaticamente os arquivos de imagem na extensão PNG e nos enviou a pasta “charset” com todos os arquivos necessários. Essa colaboração com o desenvolvedor foi essencial para a realização desse trabalho. A localização é, afinal, um esforço de equipe que exige uma série de conhecimentos e habilidades. Para efeitos de comparação, a imagem a seguir mostra o menu do jogo com os arquivos corretos:

Figura 22: Caracteres corretos do jogo com os arquivos “charset”



Fonte: arquivos do autor

Finalizada a adequação da fonte e dos caracteres, foi necessária uma nova etapa de testes para verificar o posicionamento das linhas de texto em jogo, já que houve uma mudança significativa no tamanho das letras e no espaço ocupado em tela pelas linhas de texto.

Findos os testes e ajustes, chegamos ao resultado final do processo de localização do *Spelunky Classic HD*. Os arquivos foram, então, enviados para o desenvolvedor a fim de serem disponibilizados nas plataformas on-line (ver Apêndice). Dessa forma, a comunidade de jogadores brasileiros, ou até mesmo de fala portuguesa, terão acesso ao trabalho aqui produzido e poderão usufruir do jogo em sua língua nativa.

4.2 Discussão acerca das linhas de texto traduzidas: o trabalho criativo do tradutor e os efeitos dessa criação para a localização do jogo *Spelunky Classic HD*

O processo de localização do *Spelunky Classic HD* revelou desafios linguísticos e da própria programação do jogo, que precisaram ser abordados para chegarmos a um produto final satisfatório. Com uma simples leitura das linhas de texto, sem contexto e sem a visualização do jogo em ação, não seríamos capazes de observar esses problemas.

O *Spelunky Classic HD* não é um jogo com conteúdos textuais extensos, isto é, de grande densidade linguística, mas ele apresenta desafios inerentes ao seu próprio caráter randômico, algo comum nos jogos do gênero *rogue-like*. Em diversos momentos, frases mais extensas são formadas a partir de uma combinação de trechos de texto que fazem parte de um *pool* de possibilidades. Isso faz com que o jogador leia textos distintos toda vez que ligar o jogo, o que contribui para aquela sensação de que cada partida será diferente. Como o português apresenta uma estrutura bem distinta do inglês, os trechos não podem ser traduzidos de forma isolada, pois muitas combinações não fariam sentido na língua-alvo.

Para a solução dessa e de inúmeras outras dificuldades na tradução de jogos, a criatividade do tradutor é peça fundamental. De acordo com Bernal-Merino (2008, p. 65),

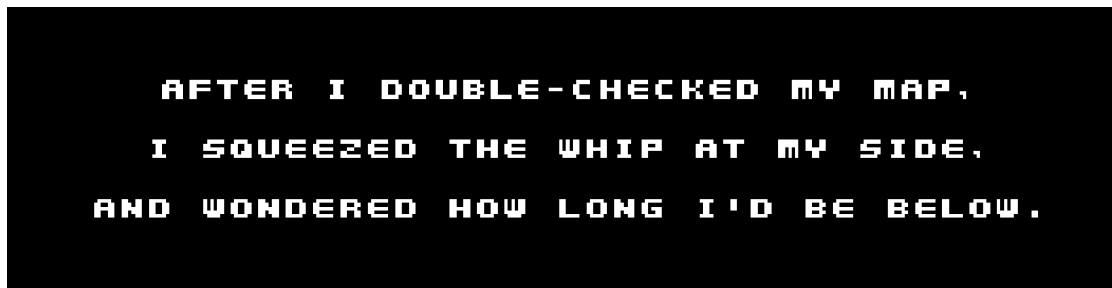
A criatividade exigida na localização de videogames é aquela que permite aos jogadores mergulharem na experiência do jogo e nas atividades ligadas a vencer o jogo, sem se distrair com questões mais prosaicas como tradução inadequada, textos truncados, codificação de caracteres ou IU ilegível (interface do usuário). Essa criatividade lúdica exigida nos videogames impulsiona muitos outros tipos de criatividade, tais como a linguística, gráfica ou musical. Os profissionais de localização de jogos se especializam em suprir a lacuna criativa e atender às preferências dos jogadores em cada localidade diferente¹⁰. (BERNAL-MERINO, 2008, p. 65, tradução nossa)

O objetivo do tradutor aqui é, portanto, o de utilizar sua criatividade linguística para construir a ponte entre culturas mencionada por Bernal-Merino, evitando os problemas prosaicos, solucionando os contratempos e garantindo a imersão do jogador no jogo e em atividades que busca proporcionar.

O primeiro problema de tradução que observamos no *Spelunky Classic HD* aparece na própria tela de abertura do jogo. Para introduzir o jogador à temática, três linhas de texto aleatórias são exibidas. A combinação das três forma uma frase maior que expõe as impressões do protagonista à medida em que ele inicia sua aventura rumo às cavernas. A imagem a seguir contém um exemplo dentre as várias possibilidades:

¹⁰ Original em inglês: *The type of creativity required in the localisation of video games is one that allows players to immerse themselves in the game experience and the activities linked to beating the game, without being distracted by more prosaic issues such as poor translation, truncated texts, character encoding, or unreadable UI (user interface). This ludic creativity required in video games drives many other types of creativity, for example, linguistic, graphic, or musical. Game localisation professionals specialise in bridging the creative gap, and catering for the preferences of players in each different locale.*

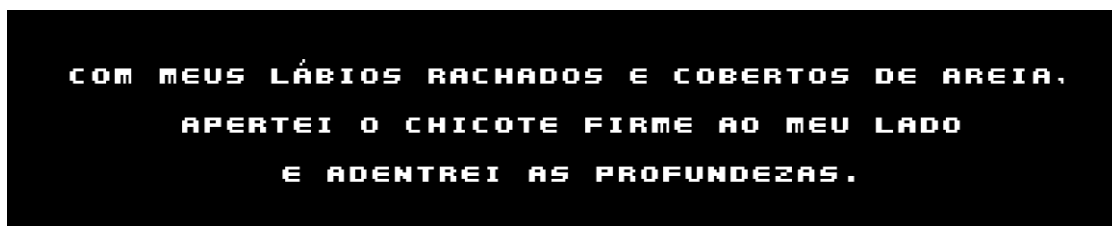
Figura 23: Frases aleatórias iniciais do jogo



Fonte: *Spelunky Classic HD*

Além da dificuldade para adequar a estrutura das frases, também tivemos que lidar com a restrição de espaço, já que o português tende a estender-se mais em tela do que o inglês. Se optássemos por uma tradução literal das linhas de texto, teríamos um texto truncado e que extrapolaria as bordas da tela em diversos momentos. Além disso, como lidamos com fragmentos de texto, tivemos que testar todas as combinações possíveis para garantir que as escolhas tradutórias não causassem qualquer estranhamento na frase formada. A imagem a seguir mostra um exemplo onde três linhas de texto aleatórias traduzidas formam uma frase:

Figura 24: Frases aleatórias traduzidas



Fonte: arquivos do autor

Nesse processo de localização, também nos deparamos com um outro problema, mais complexo do que aqueles anteriormente relatados, mas também proveniente da natureza randômica do *Spelunky Classic HD*. Em diversos momentos, o jogador pode encontrar vendedores em níveis do jogo. Esses vendedores são NPCs que possuem um nome aleatório dentre as opções contidas no arquivo de texto. Além disso, esses vendedores podem estar em diferentes tipos de lojas. A seguir temos uma imagem que demonstra um encontro com um vendedor em jogo:

Figura 25: Encontro com um vendedor de loja



Fonte: *Spelunky Classic HD*

Na imagem temos a seguinte frase: *Welcome to Hamish's supply shop*. Na lógica da programação que cria frases aleatórias, a frase é dividida em três partes. A primeira parte engloba o trecho *Welcome to* que está posicionado na linha 116 do quadro das linhas de texto. Esse trecho é fixo. Já na segunda parte, temos *Hamish*, um nome de NPC que foi escolhido aleatoriamente pelo jogo considerando as opções presentes entre as linhas 318 e 349 do quadro. Por fim, temos *'s supply shop*, o último trecho da frase que corresponde ao tipo de loja que aparece na fase do jogo que é gerada por algoritmos procedurais. Em uma tradução literal do exemplo, teríamos algo como “Bem-vindo à loja de suprimentos do Hamish”. No entanto, é impossível utilizar essa estrutura de frase no jogo. Como o código dita a ordem dos trechos que compõem a frase, o nome do NPC sempre ficará no meio dela. Além disso, o “Bem-vindo à” não pode ser utilizado em todos os casos, já que existem opções com palavras no gênero feminino, como “loja”, e opções com palavras de gênero masculino, como “salão”. No inglês não existe diferenciação, mas no português precisaríamos utilizar duas variações: “Bem-vindo à” e “Bem-vindo ao”. Em momentos assim, o tradutor precisa utilizar a sua criatividade para criar alternativas que contornem as limitações impostas. A seguir temos uma imagem do jogo demonstrando a solução escolhida para essa situação:

Figura 26: Encontro com um vendedor de loja



Fonte: arquivos do autor

Na linha que contém o texto *Welcome to* na língua de partida, inserimos o texto “Olá, me chamo”. Dessa forma, utilizamos uma ideia de saudação ao avatar do jogador e inserimos uma ligação com o trecho seguinte que representa sempre o nome de um NPC. Ao final do nome de cada NPC no arquivo das linhas texto, inserimos um ponto final para separar o texto em duas frases. Essa solução só foi possível porque todos os nomes contidos no *pool* de possibilidades são utilizados em jogo apenas na ocasião na qual o jogador encontra uma loja. Já no último trecho, que contém apenas um ‘s (apóstrofo s, representando que a loja é propriedade do NPC) e o tipo de loja, optamos por colocar a expressão “Bem-vindo à”, ou “Bem-vindo ao”, e o nome da loja. Nesse caso, como cada linha de texto é independente, solucionamos a questão inicial de adequação da preposição + artigo ao gênero da palavra seguinte, que pode ser tanto masculina quanto feminina. O texto foi estendido em relação ao texto de partida, mas as limitações de espaço foram respeitadas e o problema da aleatoriedade dos trechos foi solucionado na língua portuguesa.

Os problemas aqui mencionados são apenas alguns dos desafios que o tradutor pode encontrar na área de tradução de jogos. Cada jogo tem particularidades de gênero, de *gameplay*, de história e até mesmo de programação que suscitam desafios diferentes. Aqui não falamos apenas de questões técnicas, mas de questões

linguísticas e culturais que precisam ser verificadas em todas as versões do jogo, garantindo que todas as modificações necessárias sejam feitas para que os jogadores possam aproveitar o jogo integralmente. É nesse contexto que o trabalho dos tradutores adquire extrema importância, pois eles são alguns dos poucos profissionais nesse processo que possuem o conhecimento necessário para identificar os problemas, justamente porque eles possuem um entendimento melhor das duas culturas envolvidas no processo de tradução (BERNAL-MERINO, 2008).

O olhar e a criatividade do tradutor são fundamentais e devem estar presentes nas variadas funções desempenhadas por profissionais envolvidos com o trabalho de localização de um determinado jogo. O *Spelunky Classic HD* é um jogo com textos relativamente simples, mas, especialmente em jogos mais complexos,

[...] é provável que haverá uma equipe de gerentes, engenheiros, localizadores, terminólogos e tradutores trabalhando em um único projeto. Isso torna necessária uma espécie de “criatividade coordenada”. A comunicação, um banco de dados de terminologia e memória de tradução compartilhados e bem mantidos, a revisão e o controle de qualidade podem ajudar a alcançar resultados consistentes e imersivos, mas é necessário muito esforço e tradutores meticulosos que utilizam todos os recursos disponíveis. (CALEK, 2019 apud ESQUEDA, 2020, p. 705, tradução nossa)¹¹

O trabalho criativo, em equipe e bem coordenado, é, portanto, um dos pilares da localização na indústria dos jogos eletrônicos. Até mesmo no processo de localização do *Spelunky Classic HD*, cujo escopo nem de longe se compara ao de grandes jogos da indústria, a colaboração foi extremamente necessária. O contato com o desenvolvedor da modificação, Ivan Yancharkin, durante as etapas mais técnicas relacionadas à programação, foi determinante para os bons resultados alcançados.

Embora jogadores possam ser atraídos por gráficos avançados ou pela história de um jogo, uma localização de baixa qualidade pode frustrar esses mesmos jogadores e gerar uma comoção negativa em fóruns da internet ou na mídia especializada. Ao traduzir um jogo eletrônico, devemos ter em mente que os textos não devem ser apenas lidos ou ouvidos, eles devem transportar o jogador para um

¹¹ Original em inglês: [...] chances are high that there will be a team of managers, engineers, localizers, terminologists, translators working on a single project. This makes a kind of “coordinated creativity” necessary. Communication, a well-kept, shared terminology database and translation memory, proofreading and QA can help achieve consistent and immersive results, but it does take a lot of effort and very thorough translators who utilize all available resources.

mundo virtual, devem facilitar a jogabilidade e tornar a experiência crível e estimulante (BERNAL-MERINO, 2008).

Por fim, é nesse sentido que as traduções automáticas, ou aquelas realizadas por sistemas tais como o Google Tradutor, contribuem muito pouco para a tradução e localização de jogos eletrônicos (ESQUEDA, 2021).

5. PALAVRAS FINAIS

Os jogos eletrônicos fazem parte de um mercado multibilionário em ascensão, superando até mesmo segmentos artísticos tradicionais como a indústria da música e do cinema. Com o avanço das tecnologias, das capacidades gráficas e grandes investimentos, os jogos há muito deixaram de ser produtos direcionados apenas a crianças, cativando milhões de fãs no mundo todo. A localização surgiu, nesse cenário, como uma necessidade, um fenômeno inerente à própria expansão da indústria dos videogames que busca conquistar cada vez mais mercados e jogadores no mundo todo. Isso representa uma grande oportunidade para tradutores que se interessam e gostariam de trabalhar com a localização de jogos.

Neste trabalho monográfico, buscamos analisar alguns dos desafios que o tradutor pode encontrar no desempenho de suas atividades na tradução e na localização de jogos eletrônicos, colaborando com aportes teóricos e práticos que podem servir de apoio para o ensino dessa modalidade no âmbito dos cursos universitários de tradução.

No processo de tradução e localização do *Spelunky Classic HD*, encontramos uma série de desafios de natureza linguística e técnica que demonstraram o quanto é importante que tradutores desenvolvam variadas competências, não só para lidar com softwares para a manipulação dos arquivos do jogo, mas para compreender a maneira como as linhas de texto são utilizadas na programação. Com esses conhecimentos, o tradutor terá um melhor entendimento do processo de localização como um todo e terá maiores chances de sucesso nessa indústria tão relevante.

Além disso, o trabalho realizado ressalta a importância do desenvolvimento da capacidade de solucionar problemas de forma criativa e inteligente. A criatividade e o olhar do tradutor, nas mais diferentes etapas do processo de localização, somados ao trabalho em equipe, permitem que tradutores envolvidos na localização de um jogo solucionem todos os tipos de problemas linguísticos, culturais ou técnicos e entreguem excelentes localizações. Dessa forma, os jogadores terão acesso a experiências imersivas, divertidas e compatíveis com suas expectativas e com a cultura de suas localidades.

REFERÊNCIAS

ARROJO, Rosemary. **Oficina de tradução: a teoria na prática**. São Paulo: Ática, 1986.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. Creativity in the translation of video games. **Quaderns de Filologia. Estudis literaris**, v. XIII, p. 57-70, 2008. Disponível em: <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/31595/57.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2021.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. Video games and children's books in translation. **The Journal of Specialised Translation**, v. 11, p. 234-247, 2009. Disponível em: https://www.jostrans.org/issue11/art_bernal.pdf. Acesso em: 28 mai. 2021.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. **Translation and localisation in video games: making entertainment software global**. Nova York: Routledge, 2015.

CARDOSO, Joel. Cinema e literatura: contrapontos intersemióticos. **Literatura em Debate**, v. 5, n. 8, p. 01-15, 2011. Disponível em: <http://www.revistas.fw.uri.br/index.php/literaturaemdebate/article/view/578>. Acesso em: 02 abr. 2021.

CHANDLER, Heather Maxwell; DEMING, Stephanie O.'Malley. **The Game Localization Handbook**. 2. ed. Sudbury; Mississauga; London: Jones & Bartlett Publishers, 2012.

CRUZ, Dulce Márcia. A intertextualidade entre os games e o cinema: criando histórias para entretenimento interativo. **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação** - construindo novas trilhas, mesa redonda Narrativas e intertextualidade dos jogos eletrônicos. UNEB, Salvador, p. 1-13, 2005. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/dulcecruz.pdf>. Acesso em: 03 mar. 2021.

DUNNE, Keiran J. Localization and the (R)evolution of Translation. *In*: BERMANN, Sandra; PORTER, Catherine (ed.). **A Companion to Translation Studies**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2014. p. 147-162.

DUNNE, Keiran J. Localization. *In*: SIN-WAI, Chan. (Ed.). **The Routledge Encyclopedia of Translation Technology**. Abingdon e Nova Iorque: Routledge, 2015, p. 550-562.

DUNNE, Keiran J. Localização. Tradução de Marileide Dias Esqueda *et al.* **Belas Infiéis**, v. 9, n. 4, p. 249-270, 2020. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26401. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/26401>. Acesso em: 29 abr. 2021.

ESQUEDA, Marileide Dias. Machine Translation: teaching and learning issues. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, SP, v. 60, n. 1, p. 282–299, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/01031813932001520210212>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/view/8660215/26454>. Acesso em: 28 maio. 2021.

ESQUEDA, Marileide Dias. Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 703-731, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045>. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-63982020000400703&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 30 abr. 2021.

FURLAN, Mauri; ALTHOFF, Gustavo. Alea iacta est: localização de games e outros jogos. **Scientia Traductionis**, n. 15, p. 1-3, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/issue/archive>. Acesso em: 02 mai. 2021.

GALHARDI, Rafael. Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução Restrita, de Carmen Mangiron e Minako O'Hagan. **In-Traduções**, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 68-85, out 2013. Disponível em:

<http://stat.entrever.incubadora.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2511>.

Acesso: 28 mai. 2021.

MANGIRON, Carmen; O'HAGAN, Minako. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. **The Journal of Specialised Translation**, v.6, p.10-21, 2006. Disponível em: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf. Acesso em: 28 mai. 2021.

MUSSA, Ivan. Desembrulhando Verdades. **Entre.Meios**: Revista da Pós-Graduação em Comunicação da PUC-RJ, Rio de Janeiro, v. 12, p. 1-13, 2016. Semestral. Disponível em: http://entremeios.com.puc-rio.br/media/t4_v12.pdf. Acesso em: 02 mai. 2021.

O'HAGAN, Minako; MANGIRON, Carmen. **Game Localization**: Translating for the global digital entertainment industry. John Benjamins Publishing, 2013.

SARMENTO, Rowan; OLIVEIRA, Jéssica; MAFRA, Victor; NEVES, André. Características Empáticas Humanas em Personagens Clássicas de Videogame Pixel Art. *In*: ENCONTRO POTIGUAR DE JOGOS, ENTRETENIMENTO E EDUCAÇÃO, 2, 2016, Natal. **Anais...** Natal: UFRN, 2016. Artigos, p. 55-66. Disponível em: http://ceur-ws.org/Vol-1754/EPoGames_2016_AC_paper_15.pdf. Acesso em: 08 maio 2021.

SILBER, Daniel. **Pixel Art for Game Developers**. CRC Press, 2016.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz. Venuti e os Videogames: o conceito de domesticação/estrangeirização aplicado à localização de games. **In-Traduções**, v. 5, n. esp, p. 51-67, 2013. Disponível em: <http://stat.ijie.incubadora.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/viewFile/2519/3141>.

Acesso em: 28 mai. 2021.

THOMPSON, Tommy. With Fate Guiding My Every Move: The Challenge of Spelunky. *In*: Foundation of Digital Games Conference Series. **Proceedings...** p. 1-8, 2015. Disponível em: <http://www.fdg2015.org/proceedings.html>. Acesso em: 27 mai. 2021.

ZAVAGLIA, A., RENARD, Carla. M. C., & JANCZUR, Christine. A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em construção. **Aletria: Revista De Estudos De Literatura**, v. 25, n. 2, p. 331–352, 2015. DOI: <https://doi.org/10.17851/2317-2096.25.2.331-352>

APÊNDICE:

Resultado final do processo de localização do *Spelunky Classic HD*. Arquivos disponibilizados na plataforma on-line <https://yancharkin.itch.io/spelunky-classic-hd>, conforme mostra imagem a seguir.

Figura 27: Publicação do jogo na plataforma itch.io

yancharkin.itch.io/spelunky-classic-hd

Spelunky Classic HD

"Legends speak of a Colossal Cave that extends deep underground, so twisted by time that its passages shift like the sand under which it lies... the Cave is said to be filled with fabulous treasures, but also incredible danger!"

Spelunky is a cave exploration / treasure-hunting game inspired by classic platform games and roguelikes, where the goal is to grab as much treasure from the cave as possible. Every time you play the cave's layout will be different. Use your wits, your reflexes, and the items available to you to survive and go ever deeper! Perhaps at the end you may find what you're looking for...

Don't be afraid to die! But also don't be afraid to live! Happy Spelunky-ing!

About this version
This is modified version of [Derek Yu's](#) game [Spelunky Classic](#). Based on the source code published in [Humble Weekly Bundle: Play and Create with GameMaker](#) (not original 1.1 release).

New features:

- builds for different operating systems
- different aspect ratios (originally 4:3)
- touch input
- support for translations
- proper in-game menu
- better gamepad support

Contributors:

- [erheavy](#) - Spanish translation
- [nkraplvin](#) - bugfixes and improvements to gamepad support
- [Spencjo](#) - Esperanto translation
- [Gabriel Albuquerque Ferreira](#) - Brazilian Portuguese translation

→

Fonte: <https://yancharkin.itch.io/spelunky-classic-hd>