

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

IARA APARECIDA DA SILVA



***OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS* & “*NOSSA VIDA: COMEÇOS E SEMPRE*”:  
experiências tradutórias em localização de jogos de uma tradutora em  
formação**

Uberlândia/MG  
2022

IARA APARECIDA DA SILVA

*Our Life: Beginnings and Always* & “Nossa Vida: Começos e Sempre”:  
experiências tradutórias em localização de jogos de uma tradutora em formação

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

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda

Uberlândia/MG

2022

IARA APARECIDA DA SILVA

*Our Life: Beginnings and Always & Nossa Vida: Começos e Sempres:*  
experiências tradutórias de uma tradutora em formação

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

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda – UFU  
Orientadora

Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares – UFU  
Membro

Prof. Dr. Guilherme Fromm – UFU  
Membro

Uberlândia/MG, 22 de março de 2022.

## AGRADECIMENTOS

Queria agradecer primeiramente à Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marileide Dias Esqueda, a melhor orientadora que eu poderia ter. Apesar das dificuldades do período, da correria e várias outras coisas, sempre me senti confortável e apoiada. Sou eternamente grata.

Aos meus pais, pois sem eles eu literalmente não estaria aqui, por várias razões. Também agradeço ao meu irmão, pelo simples fato de existir. Vocês são incríveis, obrigada infinitamente a todos da minha família por todo o apoio e paciência.

A todos que foram meus professores no curso, por todas as oportunidades, todo o aprendizado, todos os momentos divertidos e a possibilidade de reflexão e evolução. E, claro, um agradecimento especial à Lara, por me apoiar em absolutamente tudo e pela amizade maravilhosa que temos hoje em dia.

Aos colegas de curso, por todos os momentos que passamos juntos. Anne e Laura, tenho certeza de que sem vocês não seria a mesma coisa. Laura, obrigada por me ensinar que comida boa cura qualquer dor e, bem... *baby steps*.

Por fim, agradeço à *GB Patch Games* pela oportunidade de traduzir um excerto do jogo em tela que nunca fez tanto sentido quanto agora:

“Conforme o vento soprava por vocês, você sabia que sua família e seus amigos esperavam no fim da corrida. Havia mais memórias para criar, afinal. A vida dá mais um passo à frente...”

## RESUMO

Os *visual novels*, ou romances visuais, fazem parte de um gênero de jogos eletrônicos que se torna cada vez mais popular dentro do mercado *indie*. Graças à sua enorme versatilidade, à possibilidade de abordar diversos temas e a ser relativamente simples em questão de criação, por possuir diversas tecnologias intuitivas dedicadas à sua produção, o gênero cresce cada vez mais. Este trabalho visa analisar e descrever o processo de tradução de alguns excertos, do inglês para o português do Brasil, do *visual novel* “*Our Life: Beginnings and Always*”, para discutir e refletir sobre como diversos tipos de texto podem se entrelaçar durante a tradução e sobre como o potencial criativo do tradutor o torna um dos agentes mais importantes do processo, dada a sua capacidade de encontrar soluções em nível linguístico, cultural e tecnológico. Nesta pesquisa adotamos o conceito de localização de Dunne, as definições de efeito de verossimilhança de Britto e a concepção de tradução comentada por Zavaglia.

**Palavras-chave:** Tradução e localização. Jogos eletrônicos. Romance visual. *Our Life: Beginnings and Always*. Tradução comentada.

## **ABSTRACT**

The genre visual novel is proving to be more and more popular in the indie market. Due to its enormous versatility, the possibility of addressing several themes and to the fact that it is relatively simple in terms of development, since it has several intuitive technologies dedicated to its production, the genre grows more and more. This work aims to analyze and describe the translation process of some excerpts in the English-Brazilian Portuguese language pair of the visual novel "*Our Life: Beginnings and Always*", in order to discuss and reflect on how diverse text types may intertwine during the translation and how the translator's creative potential makes this professional one of the main agents in the process, given his or her ability to find solutions at linguistic, cultural and technological. In this research we embraced the concept of localization by Dunne, the definitions of verisimilitude effect by Britto, and the concept of commented translation by Zavaglia.

**Keywords:** Translation and Localization. Electronic Games. Visual Novel. Our Life: Beginnings and Always. Commented Translation.

## LISTA DE FIGURAS E QUADROS

### Figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1: Personagens do jogo Amor Doce.....  | 13 |
| Figura 2: Uma das escolhas do jogo <i>The Walking Dead</i> , da Telltale Games..... | 15 |
| Figura 3: Tela do <i>visual novel</i> NVDA.....                                     | 17 |
| Figura 4: Logomarca do jogo.....  | 19 |
| Figura 5: Tela de personalização do personagem.....                                 | 20 |
| Figura 6: Tela de personalização do Cove.....                                       | 21 |
| Figura 7: Tela inicial do software Ren'py.....                                      | 22 |
| Figura 8: Funcionalidade <i>extract dialogue</i> do software Ren'py.....            | 23 |
| Figura 9: Tabela de diálogos.....   | 24 |
| Figura 10: Tabela com as linhas de textos originais e traduzidas.....               | 24 |
| Figura 11: Tutorial.....  | 28 |
| Figura 12: Primeira escolha no jogo.....  | 29 |
| Figura 13: Estilização do texto no trecho.....                                      | 34 |
| Figura 14: Tela de customização da personalidade do Cove.....                       | 38 |

### Quadros

|   |    |
|---|----|
| Quadro 1: Exemplos do primeiro <i>Step</i> , original e tradução..... | 30 |
| Quadro 2: Exemplos do segundo <i>Step</i> , original e tradução.....  | 33 |
| Quadro 3: Exemplos do terceiro <i>Step</i> , original e tradução..... | 41 |

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>1. INTRODUÇÃO</b>   | 09 |
| <b>2. CAPÍTULO 1</b> - Algumas contribuições teóricas que nos ajudam a compreender o processo de tradução e localização de jogos                               | 11 |
| <b>3. CAPÍTULO 2</b> - Aspectos metodológicos envolvendo a tradução e localização de <i>Our Life: Beginnings and Always</i> para a língua portuguesa do brasil | 19 |
| <b>4. CAPÍTULO 3</b> - Comentando a tradução e localização e <i>Our Life: Beginnings and Always</i>  | 27 |
| <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>   | 43 |
| <b>REFERÊNCIAS</b>   | 45 |
| <b>ANEXO</b>   | 48 |
| <b>APÊNDICE</b>  | 49 |

## 1. INTRODUÇÃO

A indústria de games e o consumo de jogos eletrônicos vêm crescendo de maneira promissora. Segundo o site da revista *Veja* (2019), a indústria cresce, anualmente, cerca de 11% ao ano, ritmo que supera tanto a indústria do cinema quanto a musical. Aliando diversos elementos que promovem a interatividade para garantir o engajamento do consumidor, os jogos eletrônicos vêm conquistando milhares de pessoas desde as décadas de 70 e 80.

Dentre os diversos tipos de jogos, os *visual novels*, ou, em português, romances visuais, se destacam por possuírem uma premissa um tanto diferente. Surgido no Japão, o gênero pode ser definido como jogos baseados em elementos narrativos, nos quais as escolhas do jogador influenciam diretamente no desenvolvimento da história. Diferente de alguns outros gêneros de jogos eletrônicos, nos *visual novels* não há a possibilidade, por exemplo, de movimentar os personagens e a interação com o cenário é, na grande maioria das vezes, limitada. A interação se dá através do enredo e da reação de causa e consequência geradas diretamente por escolhas que são apresentadas ao jogador e que afetam diretamente o rumo da história, podendo alterar seu prosseguimento e até mesmo o final alcançado. Esses jogos contam com elementos musicais e visuais mais simples, pois toda a ação da história acontece em texto.

Graças a esses elementos, o processo de tradução e localização de romances visuais podem apresentar novos desafios para o tradutor-localizador. Sendo um gênero baseado em narrativa, há a possibilidade de que os elementos da tradução literária possam ser utilizados junto das estratégias de tradução e localização para que se alcance um melhor resultado no produto final.

Dado o meu interesse pessoal na temática, este trabalho se propõe a analisar e descrever o processo de tradução, realizado por mim, de alguns trechos do romance visual *Our Life: Beginnings and Always*, com o objetivo de discutir como esses elementos podem se entrelaçar na tradução e qual o papel do tradutor diante dos desafios do processo.

Assim, as perguntas de pesquisa que norteiam este trabalho são: como o tradutor realiza a união dos processos de tradução e localização para gerar um jogo, do gênero romance visual, para a língua portuguesa, ou outras línguas? Quais os desafios desses processos e quais os níveis de intervenção dos tradutores?

Este trabalho justifica-se por evidenciar, através da tradução e localização de um conteúdo que consegue unir diversos tipos de textos e desafios técnicos e tecnológicos em textos multimodais, como é o caso dos jogos eletrônicos da atualidade, as peculiaridades neles existentes, de modo a confirmar seu caráter multimodal, no qual as diferenças entre os textos considerados literários e não literários atenuam-se. Buscarei mostrar, através da tradução e dos comentários e análise da tradução do *visual novel Our Life: Beginnings and Always*, a importância do trabalho criativo do tradutor e seu papel como agente principal do processo de localização, colocando em pauta como o tradutor passa a integrar o produto final e assumir a responsabilidade por ele.

No âmbito científico, as áreas de tradução e localização de jogos no Brasil ainda têm muito a serem exploradas, considerando a contínua expansão do mercado e o fato de o número de consumidores também continuar a crescer. Porém, ainda assim, a quantidade de materiais disponíveis no âmbito acadêmico está longe de ser o suficiente, somando-se a isso o fato de desconhecermos a existência de cursos especializados sobre o assunto e que possam auxiliar a formação de tradutores-localizadores. Assim, é necessária a produção constante de novos materiais que sirvam de referência para professores, alunos e até mesmo tradutores já inseridos no mercado, principalmente por ser uma subárea que sempre se renova e gera novos temas de estudo e discussão, principalmente em se tratando de *visual novels*.

Nesse contexto, o trabalho busca não só atrair a atenção para a maneira como diversos tipos de textos podem fazer parte do processo de tradução, mas também para como o tradutor tem a necessidade de lidar com todos eles e como ele se torna uma peça-chave no processo, pois, sem o tradutor-localizador, a relação desse conteúdo com outros *locales* (o português do Brasil, por exemplo) não seria possível.

Esta monografia está organizada em três capítulos. O primeiro, consiste nas diretrizes teóricas utilizadas para orientar a tradução e o desenvolvimento da presente monografia. No mesmo capítulo, também contextualizamos o gênero *visual novel*, suas particularidades e características principais com alguns exemplos.

O segundo capítulo apresenta o jogo estudado e traduzido, sua história principal e aspectos de sua jogabilidade. Em seguida, também apresentamos a metodologia utilizada tanto para a extração do *kit de localização* quanto da tradução em si.

No terceiro capítulo desenvolvem-se os comentários sobre os exemplos selecionados dos excertos traduzidos. Os três exemplos contêm o trecho original, a tradução e comentários sobre questões que orientaram o processo e dificuldades ou obstáculos encontrados durante a tradução. Por fim, encerramos com breves considerações finais e as referências bibliográficas. Nas últimas páginas, no anexo e no apêndice, é possível encontrar, respectivamente, a autorização para a tradução e uso dos excertos e os excertos traduzidos na íntegra.

## 2. CAPÍTULO 1 – Algumas contribuições teóricas que nos ajudam a compreender o processo de tradução e localização de jogos

A evolução tecnológica e o crescimento constante do mercado de jogos trazem à tona diversas questões interessantes a serem observadas, principalmente no âmbito da tradução e localização. Neste capítulo, buscamos apresentar brevemente algumas dessas questões, principalmente no que se refere ao gênero que tratamos neste trabalho, os *visual novels*.

Segundo Dunne (2020), a localização é um hiperônimo que se refere ao processo através do qual conteúdos e produtos digitais desenvolvidos em determinada localidade são adaptados para uso e comercialização em outras. Surgida com a necessidade de comercializar produtos digitais na década de 80 e com o aumento da propagação de computadores pessoais, a localização é um processo que engloba softwares utilitários, websites e jogos eletrônicos. Diferentemente da tradução, a localização também engloba o trabalho com textos não lineares, *strings* (linhas) de texto e outras questões importantes no meio eletrônico. Como citado por Pym (2010), é possível tomar como exemplo elementos como formatos de data, hora, números e endereços; nomes; unidades de medida; moeda; arquivos de áudio etc.

Os jogos eletrônicos, diferentemente dos outros tipos de softwares citados, são criados com o objetivo de entreter e envolver o usuário em histórias, por meio de uma narrativa, diálogos, sons, trilhas sonoras e outros elementos que compõem o caráter interativo destes. Essas histórias se dão por vias mais ou menos literárias, através da narração e do diálogo. Graças à natureza interativa dos jogos, o *script* se desenvolve de maneira não linear. Tradutores, então, têm que trabalhar com palavras e frases com pouco ou nenhum contexto (a não ser que tenham acesso e possam ler o código-fonte do jogo). A combinação desses fatores destaca a tradução de jogos eletrônicos como uma nova especialização, que merece pesquisas mais aprofundadas dentro dos Estudos da Tradução (BERNAL-MERINO, 2008; ESQUEDA, 2020; ESQUEDA E FERREIRA, 2021).

Os romances visuais contam com elementos diferentes para assegurar a interatividade e a jogabilidade. Sendo baseadas em texto, elementos literários, é interessante considerar uma abordagem diferente para este tipo de jogo. Em se tratando de textos literários, Britto (2012) afirma que os textos literários têm a si próprio como principal razão de ser. Assim, em sua tradução, é importante atentar para o

estilo, a sintaxe, o registro (grau de formalidade/coloquialidade da linguagem entre outros elementos). Voltando aos romances visuais, tais conceitos podem ser importantes no sentido de nos ajudar a atentar para os diversos elementos do jogo, que se dão no nível do texto e que emprestam as características dos textos literários.

Surgido no Japão, o gênero romance visual começou sua história por volta da década de 80, com mecânicas simples que, no futuro, ainda seriam de grande interesse mesmo com o surgimento de novos jogos e mecânicas inovadoras. Apesar da proposta simples, baseada em interação com texto, imagens e sons, o gênero é extremamente popular no Oriente, sendo um dos mais consumidos no Japão. Como descrito por Alves e Taborda (2015), o gênero possui mecânicas mais simples se comparadas a outros gêneros, com o objetivo de desenvolver a história por meio do texto:

As *visual novels* (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. Alguns jogos ainda possuem a dublagem de atores para as vozes dos personagens principais. Na maioria dos jogos no estilo *visual novel*, os jogadores presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho irá seguir através de suas preferências dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e conseqüentemente vários finais. (ALVES E TABORDA, 2015, p. 486 e 487)

A jogabilidade baseada na interação é um dos grandes atrativos do gênero. Durante o desenvolvimento da história, o jogador tem a possibilidade de fazer escolhas como, por exemplo, sobre quais caminhos tomar, como reagir a determinadas situações, qual será sua conduta e, em alguns casos, como em *visual novels* baseados em relacionamentos, (também conhecidos como *dating games* ou *dating simulators*) também pode decidir com quais personagens manterá uma relação mais próxima, romântica ou não. Essas decisões geram uma rede de acontecimentos tecidos durante a narrativa, o que torna a experiência mais personalizável e aumenta o fator de imersão, pois o jogador de fato consegue controlar o rumo dos acontecimentos em nível de enredo e recebe conseqüências imediatas ou não de suas ações. Graças a esse recurso, os jogos possuem finais diversos, influenciados diretamente pelas decisões tomadas ao longo da história, sejam elas boas ou ruins.

Outra vantagem existente em jogos interativos é o que chamamos de *replayability*, em tradução nossa, *rejogabilidade*. De acordo com o Oxford Learner's Dictionaries, também em tradução nossa, o conceito pode ser definido como “característica pertencente a um jogo eletrônico, música, etc., que tem de ser adequada para ou que valha a pena consumir mais de uma vez”<sup>1</sup>. Portanto, no caso dos jogos eletrônicos, é a possibilidade de ser jogado múltiplas vezes, sem que haja necessariamente a repetição em termos de partes dos acontecimentos, pois diversos momentos, interações, missões e finais diferentes ainda podem ser desbloqueados pelo jogador caso decida explorar possibilidades diferentes.

Alguns, divididos em o que chamamos de *routes* (rotas, em português), geram a possibilidade de se seguir a história ao lado de personagens diferentes, a partir de certo momento. Como é o caso de *dating simulators*, jogos com o foco de desenvolver um relacionamento com algum personagem selecionado. Um bom exemplo para ilustrar essa possibilidade é o jogo online *Amour Sucré* (em português, *Amor Doce*), criado pela empresa francesa *Beemoov* em 2011.

Figura 1: Personagens do jogo *Amor doce*



Fonte: [amordoce.com](http://amordoce.com)

O jogo conta com nove personagens com os quais há a possibilidade de se envolver romanticamente, em três fases diferentes da vida da personagem principal, popularmente conhecida como *Docete*. Todas as fases são divididas em episódios,

<sup>1</sup> Original em inglês: “the quality in a video game, music recording, etc. of being suitable for or worth playing more than once.”

totalizando, até o momento, cerca de 80 episódios, considerando-se os extras. O jogo começa na fase chamada *High School Life*, a primeira, que se passa durante o ensino médio, após a personagem se mudar e começar a estudar em uma escola nova, a *Sweet Amoris*. A segunda fase, *University Life*, começa com a volta da personagem à antiga cidade para terminar a faculdade. Por último, há a fase *Love Life*, que retrata a vida adulta da personagem ao lado da pessoa que ama. Porém, após o encerramento da história principal, a empresa decidiu criar uma fase alternativa, *Alternate Life*, lançada em 2022, para que os jogadores tenham a oportunidade de continuar a vida com três personagens que foram retirados da história após o fim da primeira parte do jogo.

A mecânica do jogo se resume a decisões e respostas diretamente ligadas a um sistema de pontos, uma abordagem comum tanto em *visual novels* quanto em *dating games* no geral. No caso de *Amor Doce*, esse sistema é representado pelo *Loveômetro*, um medidor de afeto que aparece no canto direito da tela. Ao interagir com um personagem ou tomar uma decisão, o jogo apresenta possibilidades certas, neutras e erradas.

As respostas e escolhas certas adicionam pontos, as neutras não alteram a pontuação e as erradas subtraem alguns pontos. Esses pontos podem aumentar ou diminuir o *Loveômetro*, o que determina com qual dos cinco personagens possíveis o jogador terá um encontro, com quem terminará o episódio. Em alguns dos episódios, principalmente nos iniciais, o personagem é designado de acordo com o nível do *Loveômetro*, portanto, o jogador terá o encontro final com o personagem que apresentar o maior nível durante aquele episódio. Isso muda ao longo do jogo, em que há a possibilidade de se escolher com quem terminar a história, e nas próximas fases, em que é possível escolher logo no início com quem se relacionar.

Cada fase conta com cinco personagens com que é possível ter um relacionamento romântico, ou seja, é possível que a história seja jogada pelo menos cinco vezes e ainda haver a possibilidade de uma nova experiência de jogo, o que já mencionamos como rotas. Cada rota com um personagem conta com cenas novas e acontecimentos exclusivos, que somente são desbloqueados após escolher determinado personagem. É possível também fazer *replay* dos episódios sem realmente alterar a história, e também há a possibilidade de voltar em um certo ponto e recomeçar naquele momento específico, perdendo todo o progresso feito anteriormente.

Alguns jogos também se propõem a misturar essas características de interatividade com o enredo, com a possibilidade de interagir com o cenário. Como no caso dos *visual novels point-and-click*, em um nível mais simples, em que o cenário possui elementos necessários para resolver quebra-cabeças para que a história possa prosseguir. E, em um nível um pouco mais complexo, temos jogos como *Detroit: Become Human*, desenvolvido pela Quantic Dream, e *The Walking Dead*, desenvolvido pela Telltale Games, que utilizam do recurso de escolhas em nível de história para criar a possibilidade de diversos eventos e finais diferentes, mas que também utilizam mecânicas consideradas mais tradicionais, de interação direta com os personagens e o mundo dentro do jogo.

Figura 2: Uma das escolhas do jogo *The Walking Dead*, da Telltale Games



Fonte: <https://gamingintraining.wordpress.com>

É importante também citar que o gênero não recebe tanta atenção no Ocidente quanto no Oriente. Um dos pontos que explicam esse acontecimento é o fato de os romances visuais não manterem o padrão de constante renovação de jogabilidade como outros gêneros que sempre se reinventam para buscar manter o interesse do consumidor. Outro ponto importante a citar é o custo da tradução, que acaba se multiplicando graças ao volume de texto a ser traduzido, afinal, diálogos são a base da mecânica, o que faz com que poucas empresas se disponham a distribuir esse tipo de produto (ALVES E TABORDA, 2015, p. 484).

Por outro lado, essa realidade vem mudando nos últimos tempos. Com o acesso à informação e à internet, novas possibilidades surgiram. Não somente a possibilidade da distribuição de jogos traduzidos por fãs foi levantada, mas também romances visuais ocidentais começaram a ser desenvolvidos, graças à expansão do mercado *indie*, fazendo com que a exclusividade de distribuição de jogos *mainstream* fosse, de certa forma, quebrada. Segundo Ferreira (2014), podemos definir *mainstream* e *indie*, ou indústria independente, da seguinte maneira:

Jogos *mainstream*, ou AAA, são jogos geralmente desenvolvidos por grandes empresas, com produções cujo orçamento pode chegar aos milhões de dólares, visando grande retorno financeiro em vendas diretas ao consumidor. Por outro lado, jogos independentes são geralmente desenvolvidos por uma pequena equipe ou estúdio, com orçamentos na maioria das vezes reduzidos, e podem ser distribuídos também de forma independente – através do site do desenvolvedor, por exemplo – e/ou através de uma major (Microsoft, Sony, etc.). (FERREIRA, 2014, p.3)

Portanto, com a possibilidade de acesso a novos recursos e a informação, empresas e desenvolvedores *indies* começaram a apostar em diversos tipos de jogos com diferentes mecânicas e temáticas, guiados pela liberdade de não terem vínculos com grandes empresas, sem a pressão causada pela preocupação extrema tanto com o lucro quanto com um público exigente para agradar.

Os romances visuais, com toda certeza, não ficariam de fora. *Engines* de jogos como a *Unity*, que possui ferramentas exclusivas para a criação de romances visuais e também o *Ren'py*, uma *engine* criada somente para o desenvolvimento do gênero, oferecendo todo o suporte necessário através da documentação e tutoriais presentes no site e na própria ferramenta, foram passos essenciais para que o gênero se difundisse ainda mais no Ocidente, sem depender diretamente de grandes distribuidoras:

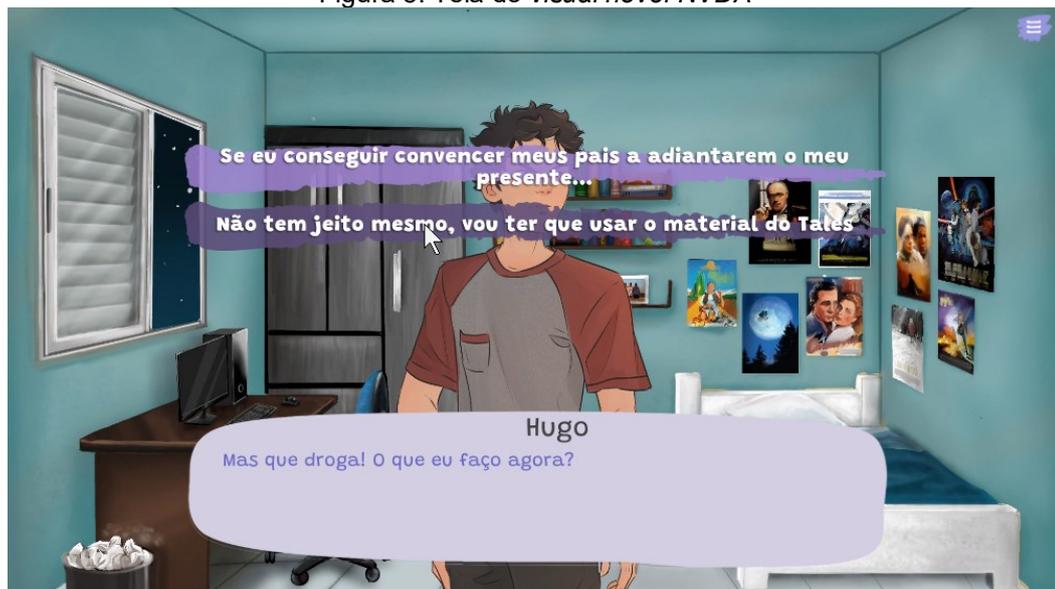
A ampliação da velocidade e do acesso à conexão digital e o aperfeiçoamento de lojas e distribuidoras digitais, como a Steam, a itch.io, a Google Play e a App Store, foram alguns dos fatores que levaram à impulsão da produção de *visual novels* ocidentais, e não apenas traduções. Como pela distribuição digital não haveria a necessidade de distribuir cópias das obras em mídia física, grupos pequenos e autores independentes poderiam, em tese, alcançar leitores e jogadores de todo o mundo sem gastos exorbitantes. (MELO, 2012, p.63)

O Brasil, por mais que não possua uma quantidade tão expressiva de jogos do gênero produzidos em território nacional, tem alguns títulos recentes e interessantes

a serem citados. O Studio Kraken, formado por um grupo brasileiro de jovens desenvolvedores de Natal, Rio Grande do Norte, lançou dois jogos do gênero através da Lei Aldir Blanc, que prevê auxílio ao setor cultural durante períodos de calamidade pública.

O primeiro deles, *NVDA*, lançado em 2021, segue a história de Hugo, um jovem que, no fim do ensino médio, lida com um dos maiores dilemas da vida de um adolescente: o que escolher estudar na faculdade. Indeciso entre seguir seus sonhos ou garantir uma vida segura e confortável, Hugo divide seu tempo entre os estudar, ter vida social e aprender na prática o passo a passo de como realizar o sonho de produzir um filme. O segundo, *Natal Explorers*, se trata de uma aventura com os personagens Rafa e Duda por Natal, uma forma interessante de conhecer curiosidades e pontos turísticos da capital do Rio Grande do Norte.

Figura 3: Tela do *visual novel* *NVDA*



Fonte: itch.io

Criados através de um projeto patrocinado pela já citada Lei Aldir Blanc que, de acordo com o site do Governo Federal Brasileiro, prevê auxílio financeiro ao setor cultural para apoiar profissionais da área que sofreram com o impacto das medidas de distanciamento social causada pela Covid-19, os dois jogos têm, a princípio, um objetivo educacional contido dentro do enredo. *NVDA* ensina, por exemplo, o passo a passo da produção de um filme, desde o roteiro até a captação de recursos para que seja de fato produzido. *Natal Explorers* tem como objetivo apresentar a cidade de

Natal, passando por seus pontos turísticos e apresentando, também, curiosidades e informações de carácter cultural e histórico.

Portanto, este tipo de jogo não se limita somente ao entretenimento, como visto nos primeiros casos citados. A liberdade de temáticas e de criação dentro do gênero, além da facilidade de acesso e de desenvolvimento em questão tecnológica, são fatores que expandem as possibilidades de utilização dos romances visuais, que também podem ser utilizados para fins educativos e culturais diversos, como exposto por Alves e Taborda (2015):

Para além da apreciação de um jogo que beira ao estilo de um livro interativo, o *visual novel* pode ser adotado como um modelo de aprendizagem para seus jogadores, com o propósito de estimular o hábito de leitura. Com o diferencial de o roteiro basear-se exclusivamente nas decisões dos jogadores, o gênero propicia um modo mais interativo e interessante para os usuários que acreditam que apenas palavras grafadas em uma fina folha de papel não sejam o suficiente, ou mesmo, sejam muito vazias de significados para sua imaginação, precisando de um apoio visual. (ALVES E TABORDA, 2015, p.489)

O gênero, extremamente versátil por motivos diversos, é perfeito tanto para entreter, ensinar e incentivar a leitura, fornecendo conhecimento de forma lúdica e interativa, através da narrativa e do jogo em si. Diante disto, este trabalho busca apresentar desafios e soluções durante a tradução e localização de alguns trechos de um *visual novel*, utilizando *Our Life: Beginnings and Always* como objeto de pesquisa.

### 3. CAPÍTULO 3 – Aspectos metodológicos envolvendo a tradução e localização de *Our Life: Beginnings and Always* para a língua portuguesa do Brasil

*Our Life: Beginnings and Always*, “Nossa Vida: Começos e Sempre”, em tradução nossa, é um romance visual, popularmente conhecido, como já dissemos, por seu termo em língua inglesa, *visual novel*. O jogo, lançado em novembro de 2020, gira em torno de um personagem a ser criado pelo jogador, que tem oito anos de idade e vive em uma cidadezinha litorânea nos Estados Unidos.

A história se inicia quando uma outra família, formada apenas por um pai e um filho, se mudam para uma casa localizada na frente da casa do personagem principal do jogo em questão. O pai, que acabara de se divorciar de sua esposa, está desesperado para deixar o filho feliz, e oferece ao personagem do jogo, isto é, ao jogador de *Our Life: Beginnings and Always*, 20 dólares para que faça amizade com Cove, seu filho, que também tem oito anos.

Figura 4: Logomarca do jogo



Fonte: itch.io

*Our Life: Beginnings and Always* está disponível nas plataformas Steam e Itch, para Windows, Linux, Mac e Android. O jogo é gratuito, com DLCs opcionais para os *Steps* 1, 2 e 3. Esse conteúdo opcional adiciona cerca de oito horas de jogo, novos momentos e novas memórias. Atualmente, a empresa desenvolvedora do referido jogo, GB Patch Games, está trabalhando no último pacote de conteúdo original e,

brevemente, lançará mais conteúdos em que o personagem pode se relacionar com dois dos personagens secundários. O segundo jogo da franquia também está em desenvolvimento.

Sendo baseado em narrativa, o jogador tem a possibilidade de escolher seu nome, pronomes, características físicas e psicológicas. Além disso, o jogador tem diversas opções de escolhas e o jogo é altamente personalizável, com o objetivo de oferecer o máximo de controle possível sobre como sua vida acontecerá dentro da história. O foco do jogo são os momentos em que o jogador passa com seu vizinho, Cove Holden, da infância até a idade adulta.



Fonte: itch.io

A história é dividida em três *Steps* e um epílogo, que se passam em um verão a cada cinco anos. Assim, nos *Steps*, respectivamente, seu personagem tem oito, treze, dezoito e vinte e três anos no *Step* final. O relacionamento com Cove, o personagem principal, também é da escolha do jogador, desde a possibilidade de ser somente amizade até a possibilidade de um relacionamento amoroso e também é possível escolher o nível de intimidade e afetividade entre os dois.

Figura 6: Tela de personalização do Cove



Fonte: itch.io

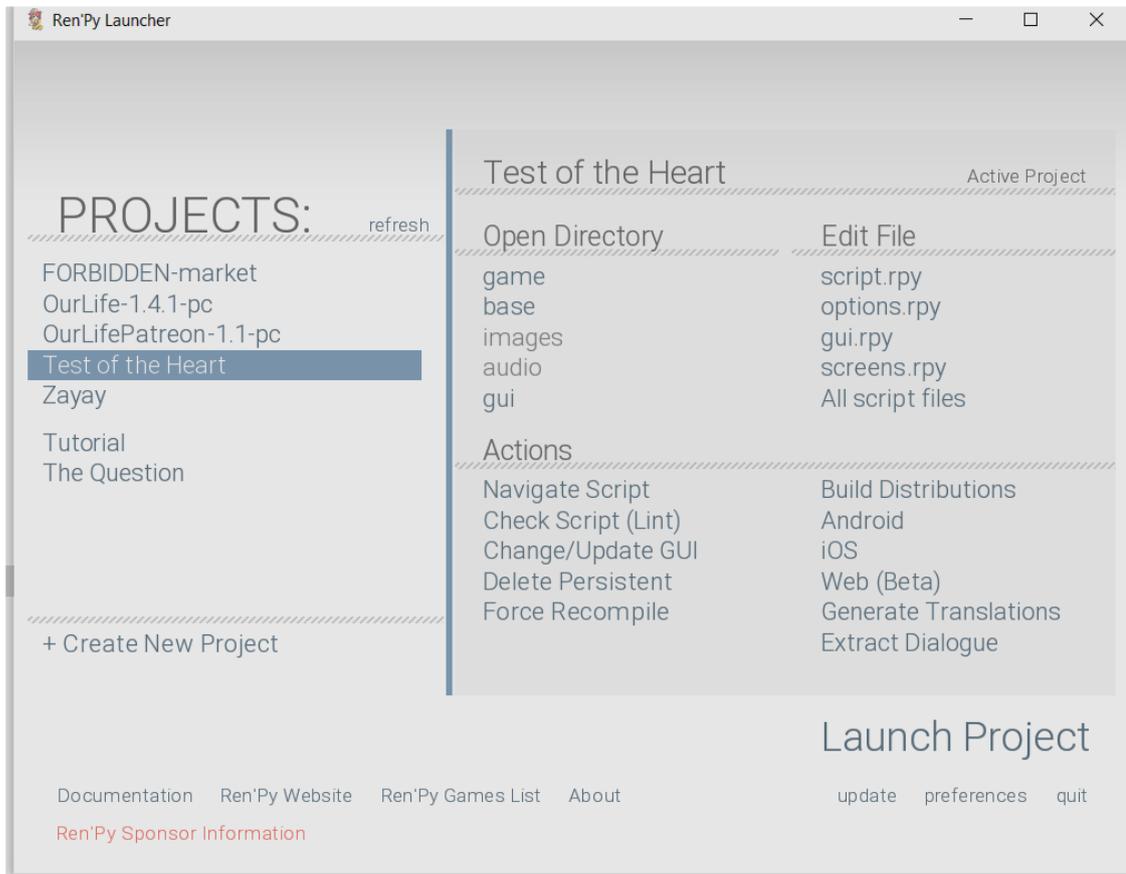
O jogo possui mais de 32 mil linhas de texto traduzíveis, além de minigames e partes gráficas de *UX* e *UI*, portanto, a tradução de todo o conteúdo poderia levar de seis meses a um ano.

Por razões de tempo e espaço, selecionei, juntamente com minha orientadora, partes que considere relevantes para o desenvolvimento da história do jogo.

Foram selecionadas entre 100 e 200 linhas de texto dos *Steps* 1, 2 e 3. Essas linhas de texto fazem parte de momentos como o prólogo do jogo, no *Step* 1, no qual há o primeiro contato do jogador com a história; o *Step* 2, a introdução da segunda fase da vida do personagem que representa o jogador; e o *Step* 3, o final da história, em que os personagens se encontram onde se conheceram e conversam sobre os primeiros momentos da história. O critério de seleção das linhas a serem traduzidas pode parecer bastante subjetivo, porém, por se tratar de um romance visual, considere os momentos-chave para o desenrolar da narrativa, isto é, parte do conteúdo já delimitado no próprio jogo por meio dos *Steps*.

Para a extração das linhas de texto, foi utilizada a própria ferramenta em que o jogo foi desenvolvido, o Ren'py, um software *open source* para criação, especificamente, de romances visuais. O software permite que vários tipos de romances visuais, com diversos recursos, sejam criados. Possui tutoriais e ferramentas que facilitam a utilização, tornando possível que até mesmo quem não possui conhecimentos de programação seja capaz de desenvolver seu próprio jogo.

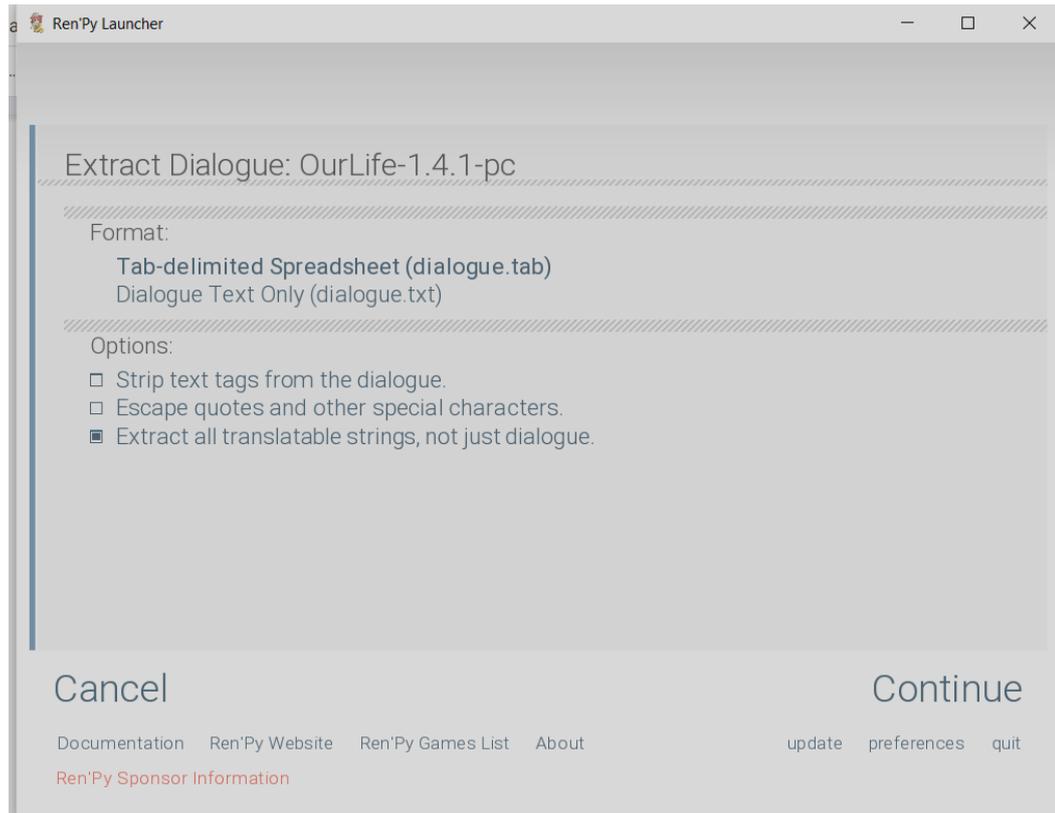
Figura 7: Tela inicial do software Ren'py



Fonte: <https://www.renpy.org/>

O software já conta com uma ferramenta que facilita a localização, tornando possível que o criador do jogo ou o tradutor-localizador seja capaz de extrair o kit de localização através de passos simples. Em seguida, com o kit extraído, é necessário um editor de texto e de código-fonte para que a tradução seja feita, pois o software não conta com outro suporte para a realização da localização. Também é necessário que seja implementado um menu de linguagem, pois essa opção não está integrada ao menu padrão quando um novo projeto é gerado. Porém, para a elaboração desta monografia, utilizei a opção *extract dialogue*, que extrai somente as linhas de texto traduzíveis.

Figura 8: Funcionalidade *extract dialogue* do software Ren'py



Fonte: <https://www.renpy.org/>

Com a funcionalidade *extract dialogue*, é possível extrair todas as linhas de texto traduzíveis do jogo. Dos dois formatos disponíveis, escolhemos o *tab-delimited spreadsheet*, que coloca todas essas linhas em uma tabela com informações, contendo: identificador, que indica o momento do jogo em que aquele diálogo aparece; personagem, que indica o personagem que está falando; diálogo, a sessão na qual estão os diálogos e outras linhas; o nome do arquivo; número da linha e *script*, que não é relevante para a pesquisa, se limitando somente a questões de programação.

Figura 9: Tabela de diálogos

| Identifier              | Character | Dialogue   | Filename            | Line Number | RenPy Script |
|-------------------------|-----------|--|---------------------|-------------|--------------|
| beta_test_code_11b0ba99 |           | In the beta build, you can jump directly to a later step instead of starting from the beginning at Step 1.   | game/beta_test_code | 4           | [what]       |
| beta_test_code_5ec3bfd  |           | You won't see any callbacks to earlier steps, but it will let you test out new content without speeding thru | game/beta_test_code | 5           | [what]       |
| beta_test_code_1a265159 |           | Some other game choices may be chosen for you if you skip over steps.  | game/beta_test_code | 6           | [what]       |
| beta_test_code_59d7bd2b |           | And if you skip to Step 3 make sure you select new hobbies during the prologue or parts that reference       | game/beta_test_code | 7           | [what]       |
| beta_test_code_297358cd |           | Which step would you like to begin at?   | game/beta_test_code | 8           | [what]       |
|                         |           | Step 1 (Start the game normally)   | game/beta_test_code | 10          |              |
|                         |           | Step 2   | game/beta_test_code | 10          |              |
|                         |           | Step 3   | game/beta_test_code | 10          |              |
|                         |           | Step 4   | game/beta_test_code | 10          |              |
| beta_test_code_9a44c210 |           | What's your character's comfort level?   | game/beta_test_code | 22          | [what]       |
|                         |           | Nervous  | game/beta_test_code | 23          |              |
|                         |           | Relaxed  | game/beta_test_code | 23          |              |
|                         |           | Direct   | game/beta_test_code | 23          |              |
| beta_test_code_a916bfda |           | What was your interest in Cove in Step 1?  | game/beta_test_code | 30          | [what]       |
|                         |           | Crush  | game/beta_test_code | 31          |              |
|                         |           | Fond   | game/beta_test_code | 31          |              |
|                         |           | Indifferent  | game/beta_test_code | 31          |              |
| beta_test_code_6def5d1e |           | Do you want to see the character creator for Step 1?   | game/beta_test_code | 46          | [what]       |
|                         |           | Customize your character for Step 1  | game/beta_test_code | 47          |              |
|                         |           | Skip the Step 1 character creator  | game/beta_test_code | 47          |              |
| beta_test_code_811b1828 |           | What was your interest in Cove in Step 2?  | game/beta_test_code | 65          | [what]       |
| beta_test_code_d487a0b1 |           | Do you want to see the character creator for Step 2?   | game/beta_test_code | 74          | [what]       |
|                         |           | Customize your character for Step 2  | game/beta_test_code | 75          |              |
|                         |           | Skip the Step 2 character creator  | game/beta_test_code | 75          |              |
| beta_test_code_50f9153b |           | What was your interest in Cove in Step 3?  | game/beta_test_code | 95          | [what]       |

Fonte: arquivos da autora

O próximo passo foi separar as partes que seriam traduzidas. As linhas traduzíveis foram colocadas em uma segunda tabela, em que foi adicionada a ela mais uma coluna, ao lado de *dialogue*, para que o original e tradução ficassem lado a lado. Todas as linhas de textos traduzidas por mim encontram-se no Apêndice deste trabalho.

Figura 10: Tabela com as linhas de textos originais e traduzidas

| Identifier        | Character | Dialogue  | Tradução  | Filename          | Line Number | RenPy Script |
|-------------------|-----------|---|---|-------------------|-------------|--------------|
|                   |           | Summer in Sunset Bird was a special time of year. Your usually sleepy town began to bustle.   | O verão em Sunset Bird era uma época especial do ano. Sua cidade, normalmente tranquila, começa a ficar movimentada.  | game/prologue.rpy | 101         | [what]       |
| prologue_05267262 |           | It was a popular tourist destination, with people coming from all over to enjoy the beach, the weather, and the relaxation that came with both.     | Era um destino turístico bem popular, então pessoas vinham de todo lugar para aproveitar a praia, o tempo e a tranquilidade que essa combinação trazia.           | game/prologue.rpy | 102         | [what]       |
| prologue_66e4b163 |           | The smell of the ocean, crisp and salty, hung in the air, bringing three whole months of school-less vacation with it.                              | O cheiro do mar, refrescante e salgado, abraçava o ar e trazia consigo três meses inteiros sem escola.  | game/prologue.rpy | 103         | [what]       |
| prologue_584027cc |           | During the summer, your moms didn't like you to wander too far outside of your neighborhood, so you knew the area pretty well.                      | No verão, suas mães não gostavam que você fosse muito longe fora do seu bairro, então você conhecia a área muito bem.   | game/prologue.rpy | 104         | [what]       |
| prologue_03a0e4b8 |           | That included the people.   | Isso incluía as pessoas.  | game/prologue.rpy | 105         | [what]       |
| prologue_97efbc23 |           | Families came and went from Sunset Bird, but they mostly stayed and did what your mom called "putting down roots".                                  | Famílias iam e vinham de Sunset Bird, mas a maioria acabava ficando e fazendo o que sua mãe chamava de "criar raízes".  | game/prologue.rpy | 106         | [what]       |
| prologue_e7f62be7 |           | They built businesses, they got to know each other, and they definitely said hello to the nice young kids who waved when passing their stores.      | Eles construíam seus negócios, conheciam uns aos outros e com toda certeza diziam oi para as crianças legais que acenavam quando passavam na porta de suas lojas. | game/prologue.rpy | 107         | [what]       |
| prologue_fd316038 |           | Going for a walk around town mostly meant that the familiar, friendly residents waved, or asked how your family was, or most often just said hello. | Sair para caminhar pela cidade significa, na maioria das vezes, que os moradores amigáveis vão acenar, ou perguntar como sua família está, ou só dizer oi, mesmo. | game/prologue.rpy | 108         | [what]       |
|                   |           | You didn't really get why they always had to say hi - they saw you every day - but you nodded back at them anyway.                                  | Você não entendia bem por que eles sempre diziam oi, já que viam você todo dia. Mas você cumprimentava mesmo assim.   | game/prologue.rpy | 112         |              |
|                   |           | You ended up saying hi to a lot of different people, since most of the tourists that came and went every summer were the same ones.                 | Você acabava dizendo oi pra um monte de pessoas diferentes, já que a maioria dos turistas que iam e vinham todo verão eram sempre os mesmos.                      | game/prologue.rpy | 112         |              |
|                   |           | You were too anxious to say hi back to most of the other residents that greeted you, but they all knew you well enough to expect that.              | Por causa da ansiedade, você não conseguia dizer oi para a maioria dos moradores que cumprimentavam você, mas eles já esperavam isso.                             | game/prologue.rpy | 112         |              |
| prologue_3e5d81fc |           | It was the polite thing to do, after all. And your moms had taught you to always be respectful.   | Era o mais educado a se fazer, afinal. E suas mães sempre ensinaram você a respeitar as pessoas.  | game/prologue.rpy | 116         | [what]       |
|                   |           | You enjoyed learning all about where they were visiting from and  | Você gostava de descobrir tudo sobre onde eles vieram e queria  |                   |             |              |

Fonte: arquivos da autora

Assim, esta pesquisa é de caráter descritivo e visa, como o nome deixa antever, descrever o processo de tradução e localização de excertos do jogo *Our Life: Beginnings and Always*, do gênero romance visual. Além desse objetivo principal, esta

monografia tem como objetivos específicos comentar os desafios da localização, alguns dos procedimentos técnicos utilizados e a relação desses com a tradução literária, mostrando como tais aspectos se entrelaçam no processo tradutório.

A metodologia empregada neste trabalho é a da tradução comentada e de análise textual. Embora não seja muito usual essa metodologia ser empregada à análise desse tipo de material, buscamos nos basear nesse modelo de análise para que seja possível traçar as características do original e do texto traduzido (cf. ESQUEDA E FERREIRA, 2021). Assim, torna-se possível discutir sobre a maneira como as ferramentas e os procedimentos utilizados contribuem para o andamento do processo de tradução, buscam vencer seus desafios e como a localização tem impacto direto na jogabilidade. O trabalho analisará a tradução do meu ponto de vista, na qualidade de aluna tradutora e pesquisadora, desde uma abordagem autoral e criativa, descrevendo e expondo o processo, justificando as escolhas tradutórias e as soluções empregadas.

A metodologia a ser adotada visa possibilitar o questionamento das escolhas tradutórias, a imersão no texto, em meu caso como leitora-tradutora, e o entendimento das dificuldades que permeiam tanto o ato tradutório quanto de questões relacionadas à interpretação do jogo a ser traduzido (ZAVAGLIA et al., 2015). Assim, a metodologia também contribui diretamente para que eu reflita sobre a qualidade de meu próprio trabalho.

Assim, em resumo:

- o trabalho tem como **objetivo geral** traduzir e, ao mesmo tempo, analisar e descrever o processo de tradução, do inglês para o português, de um jogo do gênero romance visual, para demonstrar e discutir como diversos tipos de textos se entrelaçam durante o processo de tradução e como o tradutor é um dos agentes mais importantes desse processo, dado o seu potencial criativo. A autorização para tradução do jogo e respectivo uso nesta monografia foi cedida pelos desenvolvedores, conforme consta em Anexo.
- o trabalho tem como **objetivos específicos**:
  - descrever o processo de tradução e localização do jogo *Our Life: Beginnings and Always*;
  - discutir as escolhas tradutórias a serem realizadas no par linguístico inglês-português;

- descrever os percursos da localização do jogo em nível técnico e tecnológico e suas implicações para o jogo localizado.

#### 4. CAPÍTULO 3 – Comentando a tradução e localização do inglês para o português de *Our Life: Beginnings and Always*

O primeiro exemplo a ser comentado se passa logo no prólogo, o início do *Step 1*, quando o jogador tem o primeiro contato com seu personagem e o ambiente em que a história se passa, a cidadezinha litorânea de Sunset Bird. Logo nos primeiros momentos, o foco é justamente apresentar a cidade, seus moradores e a relação que o personagem tem com esses elementos que o cercam.

O primeiro excerto a ser traduzido se trata da primeira interação do jogador com a parte interativa do jogo, isto é, excertos que revelam escolhas que determinam como o personagem se sente em relação às pessoas da cidade.

O primeiro passo para iniciar a tradução foi analisar o tutorial do jogo, para obter mais informações sobre as funções e objetivos dos recursos existentes. O jogo, como citado anteriormente, tem como objetivo principal oferecer a possibilidade de uma vida ao lado de Cove, seu vizinho, como é sugerido no próprio título. “*Our Life*” pode ser interpretado e traduzido como “Nossa Vida”, considerando a proposta criada para a inclusão do jogador no desenvolvimento da história. Não optei por traduzir, por exemplo, como “Nossas Vidas”, para manter essa característica de singularizar a vida dos dois, de uni-los como um único elemento, propiciando a imersão do jogador.

O jogo tem como uma de suas principais características ser altamente customizável e as mecânicas buscam promover uma interação e imersão maior. Tal como é dito no tutorial, em tradução nossa, “você determina quase tudo sobre o personagem principal: nome, aparência, pronomes, interesses, habilidades, o relacionamento com os outros personagens, e assim por diante”<sup>2</sup>. Um dos primeiros passos logo depois de conhecer Cove, por exemplo, é escolher como serão seus sentimentos por ele. É possível ser indiferente, gostar de Cove ou ter uma paixão inocente, até mesmo no primeiro momento da história, em que os dois têm oito anos de idade. Também cabe ao jogador decidir se será mais direto, nervoso ou relaxado em relação a esses sentimentos. É possível também escolher algumas características físicas (cabelo, roupas e acessórios) e algumas características psicológicas de Cove (se prefere os estudos ou esportes, se é mais quieto ou se demonstra mais os

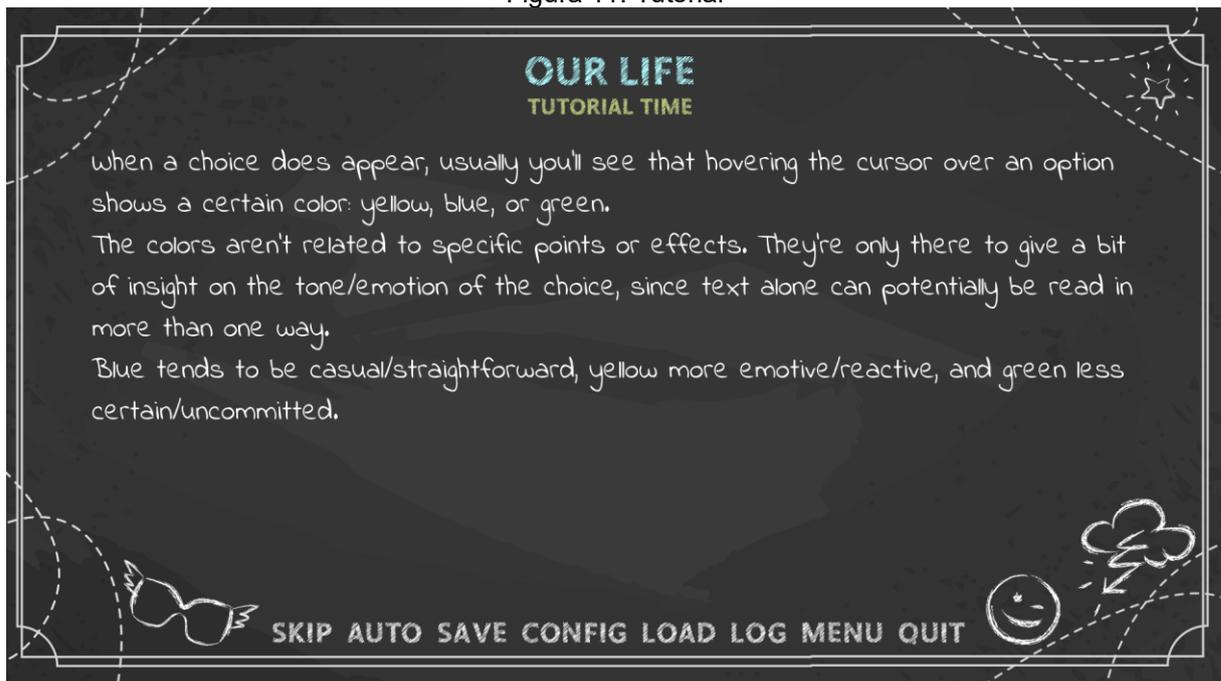
---

<sup>2</sup> Original em inglês: “You determine nearly everything about the main character: name, appearance, personality, pronouns, interest, skills, their relationship with major characters, and so on.”

sentimentos e, posteriormente, caso deseje iniciar um relacionamento amoroso com ele, o nível de iniciativa).

Uma questão importante relacionada à jogabilidade é que as escolhas dentro do jogo possuem cores, que são mostradas quando passamos o mouse sobre elas. De acordo com o tutorial, em tradução nossa: “Quando uma escolha aparece, normalmente você verá que, ao passar o cursor por cima de uma certa opção, uma certa cor aparece: amarelo, azul ou verde. As cores não se relacionam a pontos ou efeitos específicos. Elas só ajudam um pouco na compreensão do tom/emoção da escolha, já que o texto isoladamente pode ser lido de mais de uma maneira. Azul costuma ser mais casual/direto, amarelo é mais emotivo/responsivo e o verde é mais incerto/sem compromisso”<sup>3</sup>.

Figura 11: Tutorial



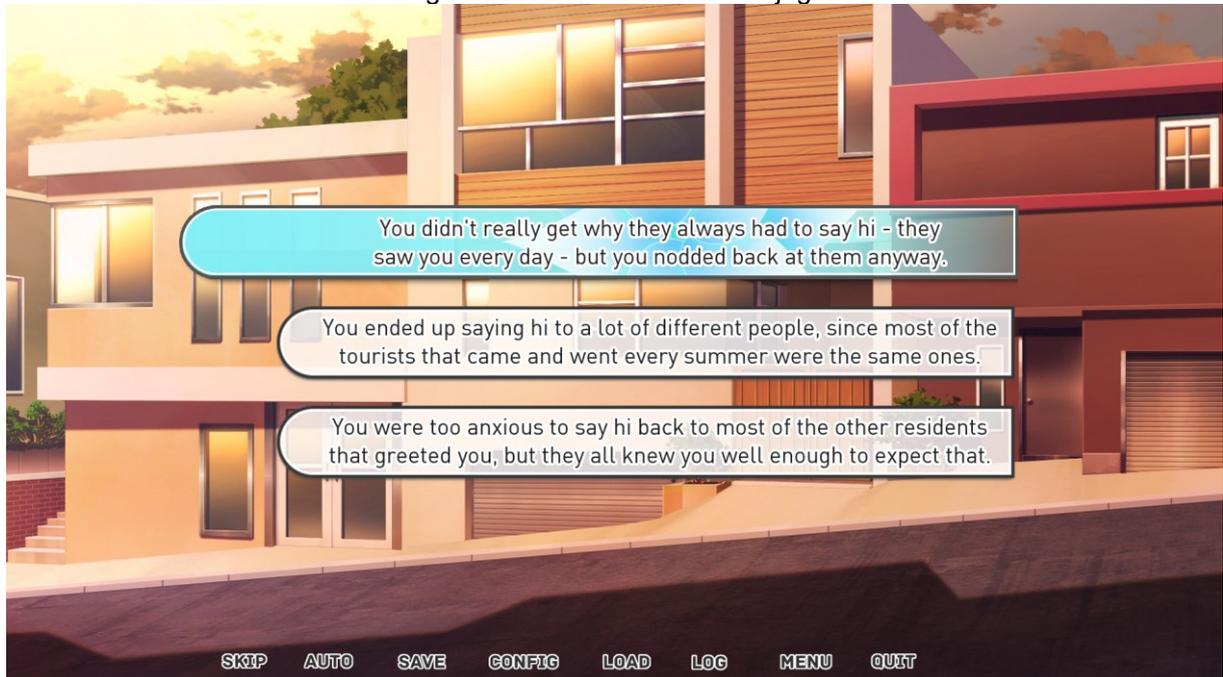
Fonte: Captura de tela do jogo *Our Life* (2020), arquivos da autora.

A figura a seguir (Figura 12) representa a tela de escolhas, a imagem original do excerto a ser traduzido e analisado. A primeira escolha é azul, a segunda é amarela

<sup>3</sup> Original em inglês: “When a choice does appear, usually you'll see that hovering the cursor over an option shows a certain color: yellow, blue, or green. The colors aren't related to specific points or effects. They're only there to give a bit of insight on the tone/emotion of the choice, since text alone can potentially be read in more than one way. Blue tends to be casual/straightforward, yellow more emotive/reactive, and green less certain/uncommitted.”

e a terceira é verde, porém decidi não mostrar todas as cores para evitar aumentar desnecessariamente a quantidade de figuras no trabalho.

Figura 12: Primeira escolha do jogo



Fonte: Captura de tela do jogo *Our Life* (2020), arquivos da autora

Como citado no tutorial, cada cor dá uma dica do tom de cada resposta, justamente para facilitar a compreensão e evitar ambiguidades no texto, mas essas cores não contam pontos ou alteram drasticamente o rumo da história, somente dão ao jogador a liberdade de se expressar de maneiras mais variadas de acordo com sua própria personalidade.

Considero este um recurso interessante para a tradução. Saber, de certa forma, qual é o tom de uma mensagem, o que ela pretende de expressar, pode ser uma dica interessante para se prosseguir na tradução. Em um jogo cuja jogabilidade e mecânica é toda baseada em texto, é importante que haja esse cuidado especial com a forma com que as interações se desenrolam. Assim, decidi que estudar a jogabilidade, as mecânicas e o objetivo principal do jogo eram o primeiro passo antes da tradução em si. Porém, por outro lado, é importante ressaltar que não me preendi totalmente à questão das cores, pois o próprio tutorial dá a entender que as cores são apenas uma forma de ajudar na compreensão, para que as escolhas sejam um pouco mais objetivas e para que o jogador consiga distinguir qual reação esperar daquela opção.

Portanto, como as cores funcionam somente como uma dica, considerei que minha interpretação da situação como tradutora também era importante.

Assim, as primeiras interações jogo-jogador se dão com o narrador, que acaba por ser a voz principal que descreve os pensamentos do personagem e os cenários, desde o início até o fim do jogo, em grande parte das vezes. Por isso, para evitar quebrar a imersão, decidi manter uma linguagem não tão formal, assim como no original. Esse recurso transmite a proximidade entre o narrador e o jogador, o que faz com que sua presença quase passe despercebida, como se o narrador também fosse um dos personagens. Distanciar o narrador dessa atmosfera íntima, usando uma linguagem mais neutra e formal, em minha opinião, não seria uma boa escolha justamente por interferir nesse recurso interessante de colocar o narrador próximo do jogador e personagem, o que parece ressaltar esse aspecto de vida cotidiana.

Quadro 1: Exemplos do primeiro *Step*, original e tradução

| Original   | Tradução  |
|--|---|
| You didn't really get why they always had to say hi - they saw you every day - but you nodded back at them anyway.                     | Você não entendia bem por que eles sempre diziam oi, já que viam você todo dia, mas cumprimentava mesmo assim.                                |
| You ended up saying hi to a lot of different people, since most of the tourists that came and went every summer were the same ones.    | Você acabava dizendo oi para um monte de pessoas diferentes, já que a maioria dos turistas que iam e vinham todo verão eram sempre os mesmos. |
| You were too anxious to say hi back to most of the other residents that greeted you, but they all knew you well enough to expect that. | Graças à ansiedade, você não conseguia dizer oi para a maioria dos moradores, mas eles já estavam acostumados.                                |

Fonte: arquivos da autora

Uma outra questão que também é importante de ser observada em um contexto geral é o tamanho das frases. Minha maior preocupação após traduzir foi adequar a frase para que tivesse quase a mesma extensão das frases do original. A caixa em que as escolhas ficam armazenadas não pode ser expandida, pois foi implementada em forma de imagem, não como um recurso personalizável. Assim, uma de minhas preocupações foi deixar a tradução menor ou igual ao tamanho da original.

Um aspecto que também precisou de muita atenção durante a tradução foi o fato de o jogo também deixar aberta a possibilidade de que o jogador escolha seus pronomes, sendo eles *she*, *he* ou *they*. No inglês, atualmente, o pronome *they* não se refere somente ao plural, sendo também utilizado como pronome neutro, para

peças que não se identificam com o que conhecemos como gêneros binários, ou seja, feminino e masculino. A utilização de *they*, desta maneira, não traz grandes alterações quando se trata da língua inglesa, justamente porque artigos, substantivos (pelo menos alguns) e adjetivos não variam em gênero. No caso da língua portuguesa, ainda não possuímos uma maneira de representação desse tipo de pronome, pois as palavras já possuem um gênero determinado. Portanto é necessário que algumas medidas sejam tomadas para que esse aspecto de inclusão não se perca no processo. Para Radin (2019):

Estamos traduzindo para um público-alvo de uma época em que as questões de gênero em língua saltam aos olhos. Para adaptar o texto à realidade que preza a inclusão de gêneros, principalmente em produtos que devem ser comercializados, é necessário atender a certas exigências. Isto, de certa forma, leva a se pensar em gênero no momento da tradução. (RADIN, 2019, p. 29)

Para alcançar uma forma de neutralidade que atendesse todos os jogadores, optei por omitir o gênero em algumas situações específicas que se referem ao personagem. Para que isso fosse possível, decidi utilizar o recurso de transposição, um procedimento técnico que, segundo Barbosa (1990), consiste na mudança de categoria gramatical de elementos que constituem o segmento a traduzir.

Como pode ser observado especificamente na última opção de escolha (Cf. Quadro 1), a tradução “Graças à ansiedade, você não conseguia dizer oi para a maioria dos moradores, mas eles já estavam acostumados.”, foi um dos momentos em que esse recurso foi utilizado. No original, o trecho em questão é “You were too anxious to say hi back”, o que claramente não influencia ou referencia o gênero escolhido pelo jogador. Porém, em português, isso já apresentaria um problema. Em um primeiro olhar, a tendência seria traduzir o trecho como “Você é ansioso demais para dizer oi” ou “Você é ansiosa demais para dizer oi”, por exemplo. Porém, assim, caímos em dois problemas: em primeiro lugar, o jogo não tem abertura para essa variação em grande parte das situações, pois, normalmente, a mesma frase se aplica a todos os jogadores, não importando o pronome escolhido e, em segundo lugar, mesmo que houvesse essa possibilidade de variação, isso ainda assim excluiria, de certa forma, os jogadores que optaram por utilizar o pronome *they*.

Levando em consideração esses problemas, optei por trocar a classe gramatical de “anxious”, que, no original, é um adjetivo, e na tradução passou a ser um substantivo, acabando com a necessidade de variar com o gênero do jogador para

que fizesse sentido. Também poderia ser, por exemplo, “por causa da ansiedade” ou “por causa da sua ansiedade”, mas essas opções deixariam a frase maior do que o necessário, podendo exceder o tamanho estipulado para o texto das escolhas na caixa e espaços a ela alocados.

O segundo exemplo a ser comentado faz parte do *Step 2*, 5 anos depois, quando o personagem principal e Cove estão com 13 anos. A irmã mais velha do personagem principal, Elizabeth, vai acordá-lo cedo no primeiro dia das férias de verão, avisando que Cove está na porta.

Quadro 2: Exemplos do segundo *Step*, original e tradução

| Original   | Tradução   |
|--|--|
| Mom told me to tell you that your baby boyfriend is here and wants to see you, again. Like he does every day.    | A mãe pediu pra avisar que seu namoradinho está aqui e quer te ver, de novo. Como ele vê todo dia.                   |
| He brought some "Happy Summer" gift from Mr. Holden. Mom wants you to take it from him, say thanks or whatever.  | Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou. A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá. |
| Your <i>{i}</i> special boy <i>{/i}</i> is at the door. Like he always is now.                                   | Seu <i>{i}</i> garoto especial <i>{/i}</i> está na porta. Como sempre.   |
| He brought some "Happy Summer" gift from Mr. Holden. Mom wants you to take it from him, say thanks or whatever.  | Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou. A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá. |
| Mom told me to tell you that your friend's at the door.  | A mãe pediu pra avisar que seu amigo está na porta.  |
| He brought some "Happy Summer" gift from Mr. Holden. Mom wants you to take it from him, say thanks or whatever.  | Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou. A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá. |
| Mom told me to tell you that Cove's at the door.   | A mãe pediu pra avisar que o Cove está na porta.   |
| Mr. Holden made him bring some "Happy Summer" gift over. Mom wants you take it from him, say thanks or whatever. | O Mr. Holden mandou ele trazer um presente de "Feliz Verão". A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá.     |

Fonte: arquivos da autora.

O excerto do exemplo se trata de mais uma forma de expressão da jogabilidade, em que alguns elementos chave do diálogo são moldados como consequência da escolha do jogador. No caso, a forma como Elizabeth se refere a Cove varia de acordo com os sentimentos do jogador: caso tenha escolhido “*crush*” desde o *Step 1*, Elizabeth usará “baby boyfriend”; porém caso tenha escolhido “*crush*”

no Step 2, Elizabeth usará “special boy”; caso tenha escolhido somente amizade, Elizabeth usará “friend” e, por fim, caso tenha escolhido ter sentimentos indiferentes, Elizabeth usará “Cove”.

Optei por traduzir, por exemplo, “baby boyfriend” como “namoradinho” para manter o registro, isto é, o tom de provocação na fala de Elizabeth que, nesse Step, é uma adolescente de 15 anos com comportamentos estereotipados dessa fase. Apesar de somente demonstrar carinho em certas situações, ela parece ter uma relação próxima com o personagem principal, caso o jogador realmente deseje explorar esse aspecto. Assim, há intimidade o suficiente para esse tipo de interação. Como é possível ver pelo exemplo (cf. Quadro 2), *special boy* foi traduzido como *garoto especial*, pois essa construção revela um nível inferior de intimidade da relação entre Cove e o personagem principal, considerando o fato de que os sentimentos entre os dois são recentes.

Os outros casos, em questão de escolhas tomadas durante a tradução, não apresentam muitos aspectos que chamam a atenção no momento e, dessa vez, não houve muita preocupação com o tamanho da frase traduzida, pois a caixa de texto destinada a abrigar os diálogos é maior. Porém, em questões que se estendem para além do texto em si, temos mais pontos importantes a serem explorados. Como, por exemplo, *tags* e outros indicadores que estão presentes no original e na tradução.

Em linguagens de programação, as linhas de texto são chamadas de *strings* ou *linguistic strings*, que podem ser definidas como uma classe que aceita qualquer tipo de caractere, como letras, números e símbolos, por exemplo. Ou seja, todas as escolhas e diálogos do jogo, todas as informações traduzíveis em nível de texto, exceto alguns itens de menus de *UI* e *UX*, que são baseados em imagem, estão armazenadas como *strings*.

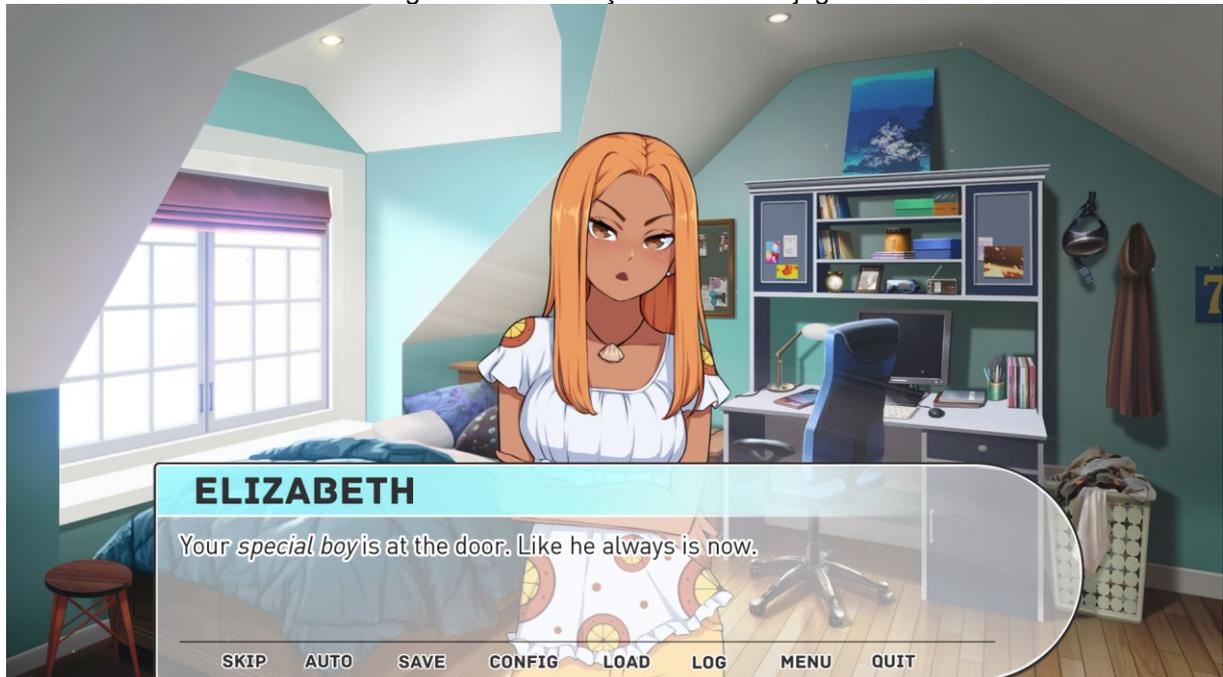
Existem várias maneiras de estilizar ou adicionar características e efeitos às *strings*, como itálico, negrito, cores e outras formas de destaque. E “*{i}special boy{/i}*” é um dos primeiros exemplos em que temos essa possibilidade de estilização. Por estar dentro do que chamamos de *text tag*, recurso utilizado para, de acordo com o site da *engine*, em tradução nossa, “estilizar uma parte do bloco de texto, ou uma pequena seção dos blocos de texto do programa”<sup>4</sup>. Esse recurso, quando marcado com “i” delimitado por chaves, como no exemplo, transforma o texto em itálico. Da

---

<sup>4</sup> Original em inglês “[...]styling a portion of text block, or a small fraction of the text blocks in the program.”

mesma forma que, caso o “b” fosse utilizado, a *tag* deixaria o trecho em negrito (b de *bold*, em inglês). Em resumo, as *tags* servem para que se possa acessar e estilizar o texto.

Figura 13: Estilização do texto no jogo



Fonte: Captura de tela do jogo *Our Life* (2020), arquivos da autora.

As *tags de texto* servem para a estilização, para mudanças em questões visuais do texto, o que é, em um primeiro momento, inofensivo. Caso algum elemento da *tag* fosse perdido, o excerto perderia a estilização e a *tag* alterada ficaria visível na versão final. O que deveria ser visualizado como “*special boy*” poderia acabar sendo visualizado como, por exemplo, “*{i}special boy{i}*”. No exemplo, a barra invertida que significa o fechamento da *tag* (*{/i}*) ficou faltando, fazendo com que ela perdesse sua função e acabasse somente como caracteres comuns do texto, sem necessariamente prejudicar a jogabilidade. Por outro lado, em alguns casos, questões simples em nível de texto podem acabar prejudicando o funcionamento do jogo como um todo, sem que sejam perceptíveis à primeira vista.

Uma questão inofensiva que pode acabar causando sérios problemas e atrapalhando diretamente o funcionamento do jogo é o uso de aspas, por exemplo. As *strings* em *Python*, linguagem de programação utilizada tanto na criação da *engine* quanto na criação dos jogos através da ferramenta, são delimitadas tanto por aspas simples (') ou duplas ("). Isso significa que, tudo que estiver entre aspas no código fonte do jogo é uma *string* manipulável. Usar aspas em um diálogo significaria

diretamente criar uma *string* dentro de outra, o que causaria problemas de interpretação na *engine*. Ou seja, o jogo pararia de funcionar no determinado trecho em que o erro ocorre, porque o programa não saberia identificar qual *string* deveria ser lida durante a execução.

Dentre as maneiras possíveis de se resolver essa questão, optei por um recurso chamado de “caractere de escape”. O caractere de escape é um caractere que tem a função de alterar algumas funções e até mesmo a forma como o texto aparece para o jogador enquanto o jogo é executado. Isso pode ser observado no excerto “Ele trouxe um presente de \"Feliz Verão\" que o Sr. Holden mandou.”, em que a barra invertida “\” é o caractere de escape em questão.

A função desse caractere dentro da *string* é isolar as aspas, fazendo com que sejam impressas em nível de texto somente, ou seja, que sejam impedidas de realizar uma função que vá além de ser uma simples informação contida no excerto. Assim, com o caractere de escape, as aspas não adquirem a função de delimitar uma nova *string*. Portanto, durante a execução do jogo, o excerto seria visualizado da seguinte forma, sem comprometer o funcionamento do programa: “Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou.” Isso acontece pois os caracteres de escape são visíveis somente no código fonte, onde desempenham sua função.

Essa questão também explica por que as aspas aparecem no texto original, na tabela de tradução, sem qualquer caractere de escape ou especial que indicasse a necessidade desse recurso. As linhas de texto extraídas pela *engine* aparecem, geralmente, da mesma maneira que são apresentadas para o jogador na versão final. Porém, o programa oferece opções que permitem extrair somente o diálogo sem as *text tags*, extrair o diálogo sem qualquer caractere especial ou extrair todas as *strings* traduzíveis, não somente o diálogo. A última opção, utilizada no presente trabalho, faz com que todo o conteúdo de texto traduzível seja extraído, junto com as *text tags*. A barra invertida, portanto, é um caractere de escape que não é visível fora do código fonte.

Em alguns casos, porém, alguns elementos delimitados por caracteres de escape são visíveis no texto. Como é o caso de “[first\_name]” e “[pronoun]”, que, delimitados por colchetes, servem respectivamente para referenciar o nome e pronome escolhidos pelo jogador. Quando o jogador insere informações referentes a seu nome, sobrenome e pronome dentro do jogo, esses dados ficam armazenados no que chamamos de *variáveis*, elementos que servem exatamente para arquivar esse

tipo de informação. Assim, as expressões citadas acima são usadas como um bloco destinado a recuperar essas informações armazenadas, sendo alteradas somente na execução do jogo. Supondo que o jogador escolha o nome “nomeDoJogador”, por exemplo, em todos os blocos de diálogo em que “[first\_name]” aparecer, durante a execução, será substituído por “nomeDoJogador”.

Portanto, esses blocos aparecem desta maneira no texto extraído justamente por serem personalizados com a interferência do jogador, ou seja, é necessário que o jogo esteja em funcionamento e que o jogador forneça informações para que sejam, de fato, funcionais. Assim, não geram problemas ocultos como no caso das aspas.

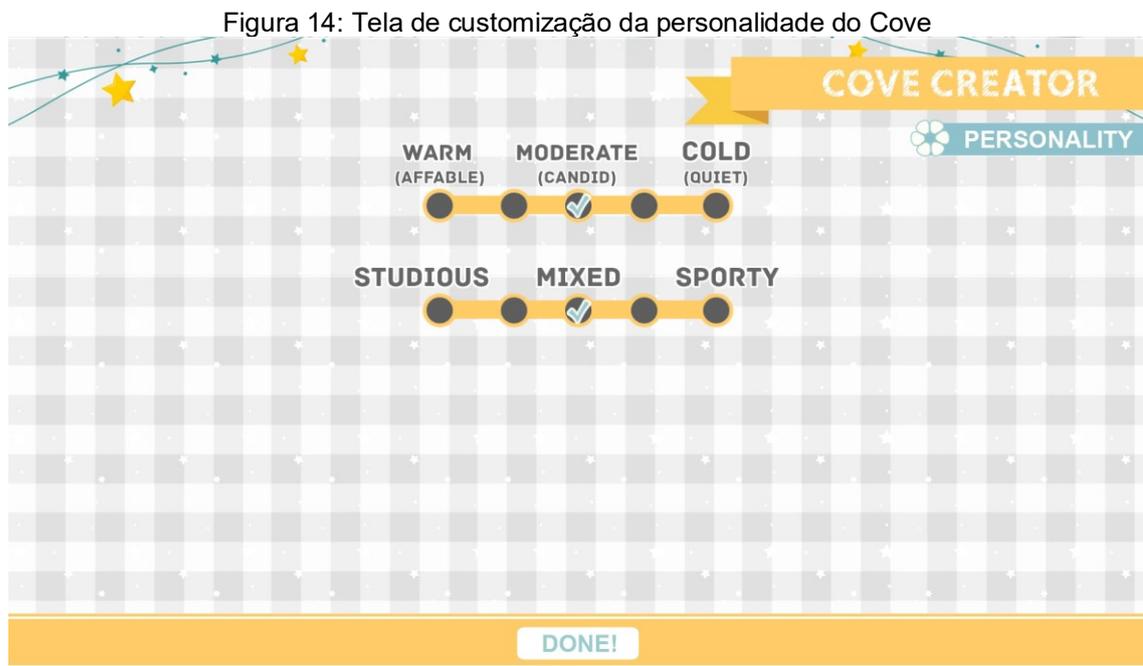
Por outro lado, o tradutor precisa ter um cuidado especial com esses casos, pois qualquer alteração pode causar *bugs* ou problemas de funcionamento durante a execução do jogo. Nesse caso, algum erro ou manipulação indevida desses caracteres de escape ou do conteúdo delimitado por eles, faria com que essas informações estipuladas pelo jogador não pudessem ser recuperadas naquele bloco de diálogo, interferindo diretamente na jogabilidade.

Analisando mais uma vez as questões apontadas, é possível perceber que o uso de sistemas de memória de tradução traria grande benefício. As *tags* e caracteres de escape visíveis seriam protegidos como unidades não traduzíveis, evitando a manipulação indevida ou acidental. Um outro benefício seria a recuperação de excertos já traduzidos, levando em consideração o fato de que o jogo tem diálogos repetidos com algumas pequenas mudanças ou totalmente iguais, como é possível observar nos exemplos apresentados no quadro anterior. No entanto, a indústria da tradução e da localização ainda tem muito a desenvolver quanto ao uso dos sistemas de memória de tradução em jogos eletrônicos, principalmente quando se trata do acesso do tradutor a estes, que ficam sob responsabilidade da empresa responsável pela localização.

Por fim, o terceiro exemplo a ser comentado acontece no final do *Step 3*, quando Cove e o jogador se encontram na Colina das Papoulas (*Poppy Hill*), o lugar onde se conheceram durante o *Step 1*. Em seu primeiro dia na cidade, Cove estava chateado por ter que lidar com o divórcio dos pais e a mudança, então acaba se escondendo em uma colina que fica do outro lado da rua, atrás das casas. Por isso, Cliff, o pai de Cove, oferece 20 dólares para que o personagem principal faça amizade com o filho e melhore seu humor. Depois dessa conversa, aceitando ou não o dinheiro, o jogador vai procurá-lo e convencê-lo a voltar. Anos depois, no *Step 3*, os dois

personagens estão prestes a passar por mais mudanças drásticas na vida. Como acabaram de completar 18 anos e terminaram a escola, eles enfrentam todas as possibilidades de caminhos que a vida pode tomar, inseguranças e medo do futuro. Assim, os personagens acabam fazendo um paralelo sobre a primeira vez que se viram e como as coisas estão no momento. Cove acaba contando, então, como foi o primeiro encontro dos dois em seu ponto de vista.

Os diálogos de Cove e as interações com o personagem também são personalizáveis, como já apontado. No início do *Step 2*, existe a opção de o jogador escolher dois traços da personalidade de Cove: se gostará mais de estudar ou de esportes, e se será mais fechado ou se demonstrará mais seus sentimentos. Essa escala de personalidade pode ser vista na figura a seguir.



Fonte: Captura de tela do jogo *Our Life* (2020), arquivos da autora.

Este foi o primeiro aspecto a ser observado. Além dessa possibilidade de manipular alguns traços da personalidade, os níveis de intimidade e o relacionamento escolhido entre Cove e o personagem do jogador afetam diretamente a construção dos diálogos. Portanto, Cove terá reações diferentes de acordo com esses traços antes selecionados, pois, como mencionado, existem várias versões possíveis de um mesmo personagem durante o jogo. Durante toda a tradução, essa foi uma das primeiras questões que levei em conta.

Porém, um dos detalhes mais importantes que fez com que toda a tradução das interações de Cove fosse repensada, foi uma revelação feita no epílogo do jogo. Já na idade adulta, Cove recebeu o diagnóstico tardio de Transtorno do Espectro Autista, o que fez com que minha visão sobre o personagem mudasse de certa forma, trazendo um maior entendimento sobre grande parte de suas ações e atitudes durante o jogo. Como definido por Onzi e Gomes (2015, p. 189),

O autismo é definido como um transtorno complexo do desenvolvimento, do ponto de vista comportamental, com diferentes etiologias que se manifesta em graus de gravidade variados (GADIA, 2006). De acordo com Oliveira (2009), “autos” significa “próprio” e “ismo” traduz um estado ou uma orientação, isto é, uma pessoa fechada, reclusa em si. Assim, o autismo é compreendido como um estado ou uma condição, que parece estar recluso em si próprio. O termo “autismo” perpassou por diversas alterações ao longo do tempo, e atualmente é chamado de Transtorno do Espectro Autista (TEA) pelo Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V) (APA, 2014). As características do espectro são prejuízos persistentes na comunicação e interação social, bem como nos comportamentos que podem incluir os interesses e os padrões de atividades, sintomas que estão presentes desde a infância e limitam ou prejudicam o funcionamento diário do indivíduo. (APA, 2014).(ONZI E GOMES, 2015, p. 189)

Quanto ao grau e às divisões do autismo, que também são importantes a serem consideradas, Lumertz (2021, p.27) explica,

A sintomatologia do autismo é um conjunto de condições que determinam o diagnóstico, mas a intensidade da manifestação dos sintomas é muito variada, uma vez que o autismo apresenta níveis diferentes de gravidade e pode estar acompanhado de comorbidades. O autismo de nível I é o chamado de grau leve, o autismo de nível II é quando os sintomas se apresentam de forma moderada e o autismo de nível III é o grave (DSM 5, 2014). (LUMERTZ, 2021, p.27)

Apesar de a história apontar a condição, em momento nenhum foi revelado qual seria o nível de gravidade do TEA em Cove. Portanto, optei por trabalhar analisando e aplicando sintomas existentes no nível I, que parece ser o que mais se aplica a ele. Minha decisão também pode ser explicada de acordo com Posar e Visconti (2018), citado por Lumertz (2021, p.21), pois

Pessoas com autismo de grau leve, ou nível I, geralmente não apresentam comorbidades. Tem a cognição preservada e conseguem se comunicar pela fala de forma efetiva. Seus principais obstáculos são relativos ao entendimento literal das situações, dificuldade com mudanças no ambiente físico, falta de entendimento das emoções das outras pessoas e dificuldades sensoriais, que podem levar a quadros de ansiedade, agitação motora, auto e heteroagressão (POSAR; VISCONTI, 2018). (LUMERTZ, 2021, p.28)

Segundo o site Autismo em Dia<sup>5</sup>, alguns dos sintomas que afetam a comunicação e socialização em autistas se manifestam da seguinte forma: “Tem dificuldade em falar sobre seus sentimentos e compreender ou prever os sentimentos dos outros; não se envolve com interesses alheios e tem problemas para conseguir se colocar no lugar dos outros, seja em momentos de alegria ou de sofrimento; da mesma forma, tem dificuldade em compreender coisas abstratas como por exemplo: sensações, intuições, ideologias, etc.; parecem encarar a vida de forma muito prática e objetiva; utilizam linguagem direta e podem ser percebidas como “grossas” “estúpidas” ou inadequadas, simplesmente porque são extremamente honestas com seus pensamentos e não percebem que podem chatear o outro com a sua sinceridade; podem usar linguagem muito formal e fora de contexto.”

Portanto, decidi me atentar a esses detalhes, pois são características que afetam diretamente o relacionamento de Cove com o jogador e outros personagens. Considero importante essa atenção aos detalhes de caracterização de personagens como Cove durante o processo de tradução, não somente por ser o principal, mas para proporcionar a experiência de identificação e proximidade com jogadores que também fazem parte do Espectro Autista.

Por outro lado, para a tradução dos diálogos em geral, primeiro busquei entender melhor a personalidade de cada personagem. Busquei entendê-los tanto no ponto de vista como tradutora-localizadora e jogadora, uma perspectiva externa, quanto pelo ponto de vista de outros personagens do jogo, uma perspectiva interna. Dessa forma, seria mais fácil compreender suas interações e reações em certas situações, o que facilitaria o processo de caracterização durante a tradução.

Outra questão que me guiou durante a tradução dos diálogos, em especial, foi buscar o *efeito de verossimilhança*<sup>6</sup> através de algumas marcas de oralidade. Marcas estas que, segundo Britto (2012), trazem a impressão de que estamos lendo a fala de uma pessoa. Para diferenciar os diálogos da narração, procurei ser um pouco mais informal, usando de recursos mais específicos.

### Quadro 3: Exemplos do terceiro *Step*, original e tradução

<sup>5</sup> <https://www.autismoemdia.com.br/>

<sup>6</sup> Segundo Britto (2012) “Trata-se de um *efeito*, algo que é conscientemente obtido através de recursos textuais; e trata-se de *verossimilhança*, ou seja, algo que *parece* real, sem necessariamente ser. Porque a transcrição nua e crua de um trecho de fala real não resolveria o problema.”

| Original   | Tradução  |
|--|---|
| What I'm trying to say is...   | O que eu estou tentando dizer é que...  |
| When I was younger, I viewed myself basically as the center of the universe. I didn't even imagine it wasn't like that.  | Quando eu era mais novo, eu me via como o centro do universo. E nem conseguia imaginar que as coisas não fossem assim.  |
| Things didn't simply happen. That would be weird, according to my little kid brain. It made far more sense that everything in my life had a specific connection to me, somehow. Right? | As coisas não aconteciam e ponto final. Isso seria estranho, de acordo com a minha cabecinha de criança. Fazia muito mais sentido que tudo na minha vida tivesse conexão comigo, de alguma forma. Né? |
| So at the time, you felt almost... unreal.   | Então, naquela hora, você parecia quase que... uma ilusão.  |
| Like, you weren't just anyone. Some other kid who happened to live in that neighborhood with your own whole life that wasn't connected to Cove Holden.                                 | Como se você não fosse só alguém. Não só uma outra criança que morava aqui no bairro e tinha uma vida inteira que não era conectada ao Cove Holden.   |
| No, to me, you were there so that you could find me when I was lost.   | Não. Pra mim, você estava lá pra me encontrar quando eu estava perdido.   |
| Though, it turns out you were there for that. You were trying to find me because something had sent you specifically to do that. I just didn't expect it to be my dad...               | E, no fim, você estava lá pra isso mesmo. Você estava tentando me encontrar porque algo tinha enviado você pra isso. Eu só não esperava que fosse o meu pai...  |
| I guess he knew more about what I needed than I thought.   | Acho que ele sabia mais do que eu precisava do que eu pensei.   |

Fonte: arquivos da autora.

Começarei com a marca mais utilizada, no caso, o uso redundante de pronome sujeito (BRITTO, 2012). Levando em consideração a maneira como nos comunicamos no dia a dia, nós não tendemos a suprimir o excesso de pronomes na fala. Porém, por outro lado, tomei o cuidado de não exagerar para evitar o estranhamento por parte do jogador. No trecho “Quando eu era mais novo, eu me via como o centro do universo. E nem conseguia imaginar que as coisas não fossem assim.”, busquei repetir o pronome pessoal “eu” não somente para marcar a oralidade, mas também como uma forma de explicitar o caráter pessoal do comentário feito por Cove, para marcar esse foco que ele tinha em si mesmo.

Também utilizei algumas marcas fonéticas, como “pra” e “né”. No excerto “As coisas não aconteciam e ponto final. Isso seria estranho, de acordo com a minha cabecinha de criança. Fazia muito mais sentido que tudo na minha vida tivesse conexão comigo, de alguma forma. Né?”, utilizei o “né” como uma forma de quebrar, de certa forma, um pouco da formalidade de Cove. Esse recurso foi utilizado, também, para referenciar a característica de utilizar linguagem formal e fora de contexto, muito comum em pessoas que integram o Espectro Autista. Essa quebra mostra que Cove, mesmo falando com alguém com quem tem intimidade, ainda possui certas dificuldades de comunicação (nesse caso, esse diálogo só acontece caso o personagem e Cove sejam no mínimo amigos).

Também recorri a recursos como trocar o verbo “haver” no sentido de existir por “ter”; preferi próclise em vez de ênclise e utilizei preposições ligadas a artigos, como no caso de “na” (em+a) e “no” (em+o). Por outro lado, evitei o uso de gírias principalmente para impedir que o texto corresse o risco de ficar datado; tentei não misturar muitas vezes as formas “tu” e “você” em um mesmo excerto e decidi por não usar “tava” para substituir “estava” e “tá” para substituir “está”. Usei outras marcas de oralidade, porém com menor frequência. Estes recursos não foram somente importantes para manter o *efeito de verossimilhança*, pois também me auxiliaram a fazer escolhas durante o processo, servindo como uma orientação que justifica a utilização ou não de certas marcas.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar e descrever parte do processo e das decisões que o tradutor pode vir a tomar durante a localização de um jogo eletrônico do tipo *visual novel*, ou romance visual. Busquei, portanto, abordar não somente particularidades do gênero, mas, também, como esses aspectos podem influenciar e se transformar em desafios. E, como o tradutor, graças a seu potencial criativo e olhar crítico, pode contornar essas dificuldades.

Traduzir e localizar um conteúdo em que diversos textos se entrelaçam exige, na mesma medida, diversos conhecimentos linguístico-culturais e tecnológicos durante o desenrolar da tradução. O processo exige isso: além de conhecimentos linguísticos e culturais, conhecimentos específicos relacionados à parte tecnológica que são indispensáveis para assegurar a total funcionalidade do jogo e manter o aproveitamento completo da jogabilidade. Por outro lado, ao envolver situações que simulam o dia a dia, também exige alguns conhecimentos de mundo, que puderam ser aproveitados para favorecer e enriquecer a caracterização da experiência.

O tradutor é a conexão entre todas as etapas do processo de tradução e localização, desde a tradução propriamente dita até os momentos em que o consumidor final tem contato com esta nova forma de interagir com o conteúdo. O olhar crítico e o potencial criativo tornam o tradutor responsável por decidir quais recursos serão utilizados, quais serão os objetivos durante a tradução e quais serão as estratégias aplicadas para que aqueles objetivos sejam alcançados. O tradutor atua como o criador de uma nova dinâmica de interação entre o público-alvo e o conteúdo, sendo a peça-chave para que uma experiência, também inédita, seja criada para aquele *locale* em especial. Tradutores diferentes poderiam ter objetivos diferentes ou maneiras distintas de atingir objetivos semelhantes, o que faz com que toda tradução e localização de um jogo seja sempre uma experiência também diferente.

Por outro lado, este trabalho também busca fornecer informações sobre o gênero *visual novel*, suas características, desafios que podem surgir durante o processo tradutório e algumas maneiras de solucionar e contornar essas questões. Servindo, assim, como uma forma de colaboração para o aumento de materiais destinados a ensinar tanto a teoria quanto a prática da localização de jogos nos cursos de graduação e pós-graduação em Tradução.

Traduzir e localizar estes excertos do jogo *Our Life: Beginnings and Always* serviu como aprendizagem para mim, não somente em relação questões linguísticas, técnicas e tecnológicas, mas também porque me proporcionou uma compreensão e reflexão sobre o processo tradutório em si, que aprimoram o próprio olhar sobre a tradução. Refletir sobre a tomada de decisões estimula a criatividade e o olhar crítico, trazendo mais bagagem para lidar cada vez melhor com grande parte dos percalços que podem existir durante a tradução de diversos tipos de texto. Traduzir se prova um eterno ato de adquirir e compartilhar conhecimento.

## REFERÊNCIAS

AMOR DOCE. Beemoov, 2011.

AUTISMO EM DIA. **Sintomas de autismo em adultos: Quais os desafios e como lidar?**. Autismo em Dia. 2020. Disponível em: <https://www.autismoemdia.com.br/blog/sintomas-de-autismo-em-adultos-quais-os-desafios-e-como-lidar/>. Acesso em: 2 mar. 2022.

BARBOSA, Heloisa G. **Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta**. Campinas, SP: Pontes, 1990.

BERNAL-MERINO, Miguel Á. What's in a 'game'. **Localisation Focus**, 2008a, 6 (1): 29-38.

BRITTO, Paulo H. A tradução de ficção. In: BRITTO, Paulo H. **A tradução literária**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012, p. 59-117.

CHOI, Cecil. Bigger on the Inside: A History of Visual Novels. **Medium**. 22 feb. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@cecilchoi/bigger-on-the-inside-a-history-of-visual-novels-981e42f43608>. Acesso em 22 out. 2021.

DUNNE, Keiran J. Localização. **Belas Infiéis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 249-270, jul./set., 2020. Tradução de Marileide Esqueda et al. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26401

ESQUEDA, Marileide Dias. Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, p. 703-731, 2020.

ESQUEDA, Marileide Dias; FERREIRA, Gabriel A. Tradução e localização de jogos eletrônicos: o potencial criativo dos tradutores. **Caderno Cespuc de pesquisa**. Série ensaios, v. 38, p.174-200, 2021.

FERREIRA, Emmanoel. Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie'és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL COMUNICAÇÃO E CONSUMO**. 2014. p. 1-15.

LUMERTZ, Fábila Daniela Schneider; DE OLIVEIRA MENEGOTTO, Lisiane Machado. INTERVENÇÃO NEUROPSICOPEDAGÓGICA COM CRIANÇA COM AUTISMO LEVE: RELATO DE CASO. **REVISTA HUMANITARIS-B3**, v. 2, n. 2, p. p. 26-38, 2021.

MELO, Pedro de Souza. **Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel**. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.

NATAL EXPLORERS. Studio Kraken, 2021.

NVDA. Studio Kraken, 2021.

ONZI, Franciele Zanella; GOMES, Roberta de Figueiredo. TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: A IMPORTÂNCIA DO DIAGNÓSTICO E REABILITAÇÃO. **Revista Caderno Pedagógico**, [S.l.], v. 12, n. 3, dez. 2015. ISSN 1983-0882. Disponível em: <<http://univates.br/revistas/index.php/cadped/article/view/979>>. Acesso em: 29 mar. 2022.

OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS. GB Patch, 2020.

PURCHIO, Luisa. Rumo aos US\$ 200 bi: estratégias da indústria de games para crescer mais. **Veja**, 1 fev. 2019. Economia. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/rumo-aos-us200bi-as-estrategias-da-industria-de-games-para-crescer-mais/>. Acesso em: 22 out. 2021.

PYM, Anthony. Website Localizations. **Oxford Handbooks Online**, [S.L.], 17 mar. 2011. Oxford University Press. <http://dx.doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199239306.013.0028>.

RADIN, Luna. Gênero das palavras na tradução do jogo eletrônico monster prom: uma breve problematização. 2019. 53 f. **Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução)** – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

REPLAYABILITY. *In*: Oxford Learner's Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2022. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/replayability>. Acesso em: 27/02/2022.

TABORDA, Adriana G.; ALVES, Paolla K. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. **Proceedings of SBGames**, p. 483-492, 2015.

TEXT. **Ren'py Documentation**. Disponível em: <https://www.renpy.org/doc/html/text.html>. Acesso em: 20 fev. 2022.

THE WALKING DEAD. Telltale Games, 2012.

ZAVAGLIA, Adriana; 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>

**ANEXO – Autorização para tradução e uso de excertos do jogo para fins de elaboração desta monografia (fins estritamente acadêmicos).**



lara Passos (30 de out. de 2021 18:40)

----- Forwarded message -----

De: **GB Patch** <[gb.patch.games@gmail.com](mailto:gb.patch.games@gmail.com)>

Date: seg., 25 de out. de 2021 às 00:13

Subject: Re: Authorization - end-of-course paper

To: lara Passos <[lara.iaib@gmail.com](mailto:lara.iaib@gmail.com)>

Hello! Thank you for asking. You have our permission from GB Patch Games to translate sections of the game "Our Life: Beginnings & Always" for your course paper. I hope it all goes very well.

On Sun, Oct 24, 2021 at 8:41 PM lara Passos <[lara.iaib@gmail.com](mailto:lara.iaib@gmail.com)> wrote:

Hello! It is me, lara. As we discussed before, I'm here to talk about the permission for my end-of-course paper.

I am getting a degree in Translation at the Federal University of Uberlândia and in my end-of-course written paper I want to discuss the translation of visual novels, using Our Life: Beginnings and Always as my main game.

I am advised by Professor Marileide Dias Esqueda and I want to know if I may use excerpts of the game to exemplify some possible translation choices if the game was translated from English to Portuguese. My faculty is really strict when it comes to copyright and in no way they would allow me to use even small excerpts without consent.

I need your permission to translate and use examples from the game in my work. Thank you in advance!

**APÊNDICE – Tradução do inglês para o português das linhas de texto do jogo *OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS***

| Character | Dialogue  | Tradução  |
|-----------|---|---|
| Step 1    | Step 1  | Step 1  |
|           | Summer in Sunset Bird was a special time of year. Your usually sleepy town began to bustle.   | O verão em Sunset Bird era uma época especial do ano. Sua cidade, normalmente tranquila, começava a ficar movimentada.  |
|           | It was a popular tourist destination, with people coming from all over to enjoy the beach, the weather, and the relaxation that came with both.     | Era um destino turístico bem popular, então pessoas vinham de todo lugar para aproveitar a praia, o tempo e a tranquilidade que essa combinação trazia.             |
|           | The smell of the ocean, crisp and salty, hung in the air, bringing three whole months of school-less vacation with it.                              | O cheiro do mar, refrescante e salgado, abraçava o ar e trazia consigo três meses inteiros sem escola.  |
|           | During the summer, your moms didn't like you to wander too far outside of your neighborhood, so you knew the area pretty well.                      | No verão, suas mães não gostavam que você fosse passear fora do bairro, então você conhecia a área muito bem.   |
|           | That included the people.   | Isso incluía as pessoas.  |
|           | Families came and went from Sunset Bird, but they mostly stayed and did what your mom called "putting down roots".                                  | Famílias iam e vinham de Sunset Bird, mas a maioria acabava ficando e fazendo o que sua mãe chamava de "criar raízes".  |
|           | They built businesses, they got to know each other, and they definitely said hello to the nice young kids who waved when passing their stores.      | Eles construíam seus negócios, conheciam uns aos outros e, com toda certeza, diziam oi para as crianças legais que acenavam quando passavam na porta de suas lojas. |
|           | Going for a walk around town mostly meant that the familiar, friendly residents waved, or asked how your family was, or most often just said hello. | Sair para caminhar pela cidade significa, na maioria das vezes, que os moradores amigáveis vão acenar, ou perguntar como sua família está. Ou só dizer oi, mesmo.   |
|           | You didn't really get why they always had to say hi - they saw you every day - but you nodded back at them anyway.                                  | Você não entendia bem por que eles sempre diziam oi, já que viam você todo dia, mas cumprimentava mesmo assim.  |
|           | You ended up saying hi to a lot of different people, since most of the tourists that came and went every summer were the same ones.                 | Você acabava dizendo oi para um monte de pessoas diferentes, já que a maioria dos turistas que iam e vinham todo verão eram sempre os mesmos.                       |
|           | You were too anxious to say hi back to most of the other residents that greeted you, but they all knew you well enough to expect that.              | Graças à ansiedade, você não conseguia dizer oi para a maioria dos moradores, mas eles já estavam acostumados.  |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | It was the polite thing to do, after all. And your moms had taught you to always be respectful.  | Era o mais educado a se fazer, afinal. E suas mães sempre ensinaram você a respeitar as pessoas.  |
|  | You enjoyed learning all about where they were visiting from and hoped to visit those places one day too.  | Você gostava de descobrir tudo sobre onde eles vieram e queria visitar esses lugares, também.   |
|  | They still smiled at you anyway, and that made you feel a little more comfortable.   | Eles sempre sorriam para você, e isso fazia com que se sentisse um pouco mais confortável.  |
|  | But today, there was a man sitting on the curb outside your house.   | Mas hoje tinha um homem sentado na frente da sua casa, no meio fio.   |
|  | He was sitting with his head in his hands, his whole body slumped over, and you wondered if he was even a real person, or a statue that had magically sprung up from the ground overnight. | Ele estava sentado com a cabeça nas mãos, o corpo todo curvado, e você se perguntava se ele era uma pessoa de verdade ou uma estátua que brotou ali por mágica, da noite pro dia. |
|  | Whoever, or <i>whatever</i> he was, you had never seen him before.   | Seja lá quem ele fosse, ou <i>o que fosse</i> , você nunca tinha visto antes.   |
|  | One thing about knowing everyone in Sunset Bird, was that people who you didn't recognize really, really stood out.  | Conhecer todos em Sunset Bird significa que as pessoas que você não reconhecia se destacavam e muito.   |
|  | It was rare for tourists to venture into the "residential district", as your moms called it.   | Era raro que turistas se aventurassem no "distrito residencial", como suas mães chamavam.   |
|  | So, for you, not knowing who a total stranger was set off a lot of red flags.  | Então, ver uma pessoa totalmente estranha disparou um monte de alarmes em você.   |
|  | Your moms had a talk with you and your big sister Lizzie about this kind of situation before.  | Suas mães já conversaram com você e com a sua irmã mais velha Lizzie sobre esse tipo de situação.   |
|  | You hadn't exactly been listening at the time. You think it could be okay to talk to new people.   | Você não estava escutando na hora. Você achava que estava tudo bem falar com pessoas novas.   |
|  | They mentioned that some people aren't good to talk to, but other types of people can help you even if you don't know them.  | Elas falaram que não era boa ideia falar com algumas pessoas, mas que outras poderiam ajudar mesmo se você não conhecesse.  |
|  | You remember that it's okay to run away if you feel uncomfortable. You don't have to worry about being polite then.  | Você se lembra de que está tudo bem sair correndo se se sentir desconfortável. Você não precisa se preocupar com o mais educado a se fazer.                                       |
|  | But you weren't sure about this man yet.   | Mas você não tinha certeza sobre esse homem ainda.  |
|  | You weren't sure about this man yet.   | Você não tinha certeza sobre esse homem ainda.  |

|              |   |  |
|--------------|---|--|
|              | You weren't sure about this man yet.  | Você não tinha certeza sobre esse homem ainda.   |
|              | Still, you felt a bit scared knowing that he was blocking the way to your front door.   | Mesmo assim, você ficou com um pouco de medo por ele estar bloqueando a entrada da sua casa.   |
|              | But you were pretty interested. You wanted to know more about what was going on.  | Mas sua curiosidade era grande. Você queria saber o que estava acontecendo.  |
|              | Whether he was nice or not, you didn't wanna be bothered.   | Ele sendo legal ou não, você não queria que te incomodassem.   |
|              | You slowed down, your mind racing for ideas on how to get past him unseen - but it was too late to escape.  | Você foi mais devagar, procurando em sua cabeça por ideias de como passar sem que te vissem, mas era tarde demais para escapar.                    |
|              | There was a split second where your eyes met and you took in a shaky breath, your eyes darting to the sky, pretending to stare at a bird who was hovering nearby. | Seus olhos se encontraram por um segundo e você respirou fundo, desviando o olhar para o céu, fingindo observar um passarinho que voava ali perto. |
| desconhecido | Hey!  | Oi!  |
|              | His voice startled you and made you jump, but still you didn't look at him.   | A voz dele assustou você. Mas, ainda assim, você não olhou para ele.   |
|              | The bird landed on top of a nearby gatepost and its black feathers ruffled against the gentle breeze.   | O passarinho pousou em um portão ali perto, as penas pretas balançando pela brisa suave.   |
|              | Trying to keep your eyes on it was tough, especially when the man stood up and started to make his way toward you.  | Continuar olhando para o pássaro era difícil, principalmente quando o homem se levantou e foi até você.  |
|              | You slowed down, your eyes remaining fixed on the man.  | Você diminuiu o passo, olhando fixo para o homem.  |
|              | There was a split second where your eyes met and you knew he was aware he wasn't alone on the street anymore.   | Seus olhos se encontraram por um segundo e você soube que ele percebeu que não estava mais sozinho na rua.   |
| desconhecido | Hey!  | Oi!  |
|              | You raised your eyebrows at the shout. Did he want something? Is that why he was here?  | Você franziu as sobrancelhas. Ele queria alguma coisa? É por isso que estava ali?  |
|              | The man stood up and started to make his way toward you.  | O homem se levantou e foi até você.  |
|              | You slowed down, as you thought about how you could get around this.  | Você diminuiu o passo, enquanto pensava em como poderia lidar com aquela situação.   |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
|              | There was a split second where your eyes met. That wasn't good. He was probably going to say something now that he'd seen you standing around here. | Seus olhos se encontraram por um segundo. Isso não era bom. Provavelmente ele diria alguma coisa agora que viu você ali.  |
| desconhecido | Hey!  | Oi!   |
|              | You were right, his deep voice called out to you. But you didn't say anything.  | Você percebeu assim que ouviu a voz profunda dele. Mas você não disse nada.   |
|              | Unfortunately, the man stood up and started to make his way toward you.   | Infelizmente, o homem se levantou e foi até você.   |
|              | Not wanting to seem too approachable, you folded your arms and stared.  | Não querendo parecer amigável, você cruzou os braços e ficou encarando.   |
|              | Still unsure about him, but willing to be friendly, you offered the stranger a smile.   | Ainda sem muita segurança sobre ele, mas querendo parecer amigável, você sorriu para o estranho.  |
|              | Your whole body was frozen in place as he approached.   | Seu corpo congelou no lugar enquanto ele se aproximava.   |
| desconhecido | So...   | Então...  |
|              | The man gives a grin of his own back.   | O homem também sorriu.  |
| desconhecido | Uh...   | Hã...   |
| desconhecido | Do you live around here? What's your name?  | Você mora por aqui? Qual o seu nome?  |
|              | You looked the man up and down, taking in his tanned skin and relaxed appearance. At least his clothes were relaxed; the way he was acting wasn't.  | Você olhou o homem de cima a baixo, observando a pele bronzeada e a aparência tranquila. Até as roupas dele eram tranquilas, diferente da maneira como ele estava agindo. |
|              | He had sharks on his shorts and a stingray tattoo, and you wondered if he was obsessed with the ocean or something.                                 | Ele usava um short de tubarões e tinha uma tatuagem de arraia, você se perguntou se ele era obcecado pelo oceano ou coisa assim.  |
|              | While you made your assessment, he looked at you expectantly, waiting for an answer to his question.  | Enquanto você avaliava, ele olhou com expectativa, esperando que você respondesse à pergunta.   |
|              | Yeah. I live here.  | Sim, eu moro aqui.  |
|              | I live right there. My name is [first_name].  | Eu moro bem ali. Meu nome é [first_name].   |
|              |   |   |
|              | There was a boy sitting at the top of one hill, almost completely hidden within the long grass and white flowers surrounding him.                   | Um garotinho estava sentado no topo de uma colina, quase todo escondido dentro da grama alta e as flores brancas que o cercavam.  |

|   |  |
|---|--|
| His head was buried in his knees, staring ahead by himself.   | A cabeça estava entre os joelhos, enquanto ele olhava para frente.   |
| For whatever reason - probably just that he wasn't paying attention - he hadn't noticed you yet.                                | Por algum motivo (provavelmente por não estar prestando atenção) ele ainda não tinha visto você.   |
| You watched him a minute longer, feeling a little bit like you'd found a deer in the wild.                                      | Você observou por mais um tempo, se sentindo como se tivesse encontrado um cervo selvagem.   |
| Though deer didn't have...  | Mas cervos não tinham...   |
| Green hair.   | Cabelo verde.  |
| Wavy eyebrows.  | Sobrancelhas onduladas.  |
| Huge glasses.   | Óculos grandes.  |
| Pink casts.   | Gesso cor-de-rosa.   |
| Sad frowns.   | Cara triste.   |
| But this new boy did.   | Mas esse garoto novo tinha.  |
| You watched as it fluttered softly around his face in the breeze.   | Você observava como ele voava com suavidade na brisa, ao redor do rosto dele.  |
| But this new boy did.   | Mas esse garoto novo tinha.  |
| You weren't sure what else in the world had eyebrows like that, if there was anything.  | Você não sabia se mais alguma coisa no mundo tinha sobrancelhas assim, se é que essa coisa existia mesmo.  |
| But this new boy did.   | Mas esse garoto novo tinha.  |
| You watched as he pushed them up the bridge of his nose with a finger.  | Você observou enquanto ele os empurrava pela ponte do nariz com um dedo.   |
| But this new boy did.   | Mas esse garoto novo tinha.  |
| You wondered how he got it.   | Você se perguntava como ele tinha conseguido aquilo.   |
| But this new boy did.   | Mas esse garoto novo tinha.  |
| You wondered what could have upset him.   | Você se pergunta por que ele estava chateado.  |
| After a few more seconds, you took a step forward, then another.  | Depois de mais alguns segundos, você deu um passo à frente e depois mais um.   |
| And then he glanced your way.   | E então ele olhou em sua direção.  |
| His aquamarine eyes reflected the light of the moon. You stopped, raising a hand to acknowledge him and show you weren't scary. | Os olhos cor de água-marina refletiam a luz da lua. Você parou, levantando a mão para mostrar que sabia que ele estava ali e que você não tinha intenções ruins. |
| Hi.   | Oi.  |
| Hey, space cadet.   | Olá, cadete espacial.  |
| Are you lost?   | Você está perdido?   |

|                      |   |  |
|----------------------|---|--|
|                      | With a start, he jumped to his feet, his hands balling into fists at his sides.   | Ele pulou e ficou de pé, com as mãos fechadas em punho ao lado do corpo.   |
|                      | With a start, he jumped to his feet, his hands balling into fists at his sides.   | Ele pulou e ficou de pé, com as mãos fechadas em punho ao lado do corpo.   |
|                      | With a start, he jumped to his feet, his hands balling into fists at his sides.   | Ele pulou e ficou de pé, com as mãos fechadas em punho ao lado do corpo.   |
|                      | He didn't say anything, just stared at you in a strange way.  | Ele não disse nada, só olhou para você de um jeito estranho.   |
|                      | He'd been crying. There were traces of tears on his cheeks and his knees, soaking the hem of his shorts, and his eyes were still shining with a few more. | Ele tinha chorado. Tinha traços de lágrimas nas bochechas e joelhos, encharcando a bainha do short, e os olhos ainda estavam brilhando, marejados. |
|                      | You'd obviously caught him off guard.   | Era óbvio que você o pegou de surpresa.  |
|                      | His pink cast seemed to glow in the twilight, though when he caught you staring at it, he hid his arm behind his back.                                    | O gesso rosa parecia brilhar no crepúsculo, mas quando ele percebeu que você estava olhando, escondeu o braço atrás das costas.                    |
|                      | Something the man earlier had said stuck out to you...  | Alguma coisa que o homem tinha dito mais cedo ficou na sua memória...  |
| personagem principal | Cove?   | Cove?  |
| cove                 | Ah-   | Ah-  |
|                      | Eyes wide, he studied you.  | De olhos arregalados, ele observou você.   |
| cove                 | How'd you know that?  | Como você sabe?  |
|                      | You touched the money in your pocket, feeling it crinkle beneath your fingertips.   | Você tocou o dinheiro no seu bolso, sentindo a nota entre seus dedos.  |
|                      | I met your dad.   | Eu conheci seu pai.  |
|                      | I'm all-knowing!  | Eu sei de tudo!  |
|                      | Lucky guess.  | Sorte de principiante.   |
| cove                 | Oh.   | Oh.  |
| cove                 | That's a lie. Tell the truth.   | É mentira. Fala a verdade.   |
| personagem principal | Okay. Your dad told me who you were.  | Ok. Seu pai me contou quem você é.   |
| cove                 | Oh.   | Oh.  |
| cove                 | No way. Tell the truth.   | Sem chance. Fala a verdade.  |
| personagem principal | Okay. Your dad told me who you were.  | Ok. Seu pai me contou quem você é.   |
| cove                 | Oh.   | Oh.  |
|                      | He was your age, but he didn't look familiar.   | Ele tinha sua idade, mas não parecia familiar.   |

|                      |   |   |
|----------------------|---|---|
|                      | Maybe he was the boy that weird new neighbor had been talking about before you ran.                         | Talvez ele seja o menino de que o vizinho estranho estava falando antes de você fugir.                      |
|                      | The only way to actually know was to ask.   | O único jeito de saber era perguntando.   |
|                      | Who are you? I've never seen you.   | Quem é você? Nunca vi você por aqui.  |
|                      | What's your name anyway?  | Qual seu nome?  |
|                      | You waited for him to say something.  | Você esperou ele dizer alguma coisa.  |
|                      | He sniffled a little, rubbing at his ruddy cheeks before he answered.                                       | Ele fungou e esfregou as bochechas coradas antes de responder.  |
|                      | He sniffled a little, rubbing at his ruddy cheeks before he answered.                                       | Ele fungou e esfregou as bochechas coradas antes de responder.  |
|                      | He sniffled a little, rubbing at his ruddy cheeks before he finally spoke.                                  | Ele fungou e esfregou as bochechas coradas antes de finalmente responder.                                   |
| cove                 | My name's Cove.   | Meu nome é Cove.  |
| cove                 | I'm...  | Eu...   |
|                      | You could see him hesitate, shifting his eyes to the side, and then back to you again.                      | Você percebeu que ele estava hesitando, olhando para os lados antes de olhar para você de novo.             |
| cove                 | My dad and me, we moved here.   | Meu pai e eu, a gente se mudou pra cá.  |
|                      | Your guess was confirmed.   | Sua suspeita estava certa.  |
| cove                 | So... is this your hill?  | Então... essa é a sua colina?   |
|                      | He gestured with his uninjured arm to the patch of grass surrounding you, his face falling at the prospect. | Ele fez um gesto com o braço bom para a grama que cercava vocês, parecendo meio triste com a possibilidade. |
| cove                 | I can leave if it is.   | Se for, eu posso ir embora.   |
|                      | Yep.  | É.  |
|                      | You can't own a hill.   | Não dá pra alguém ter uma colina.   |
|                      | You shook your head.  | Você balançou a cabeça.   |
| cove                 | Bye then.   | Tchau, então.   |
| personagem principal | Wait, you can stay. I'm not kicking you out.  | Espera, pode ficar. Não estou mandando você ir embora.  |
| cove                 | But you said-   | Mas você disse que-   |
| personagem principal | I don't have to make people leave just 'cause it's not theirs. Other people can visit.                      | Eu não mando as pessoas embora só porque a colina não é deles. Outras pessoas podem visitar.                |
|                      | His face relaxed a little at that, and he toed the grass beneath his shoe timidly.                          | O rosto dele relaxou um pouco e ele cutucou a grama com o pé, meio tímido.                                  |
| cove                 | Why not?  | Por que não?  |

|                      |  |   |
|----------------------|--|---|
| personagem principal | How could you?   | Como isso seria possível?   |
| cove                 | You just do. I had a hill back home.   | Você tem e ponto. Eu tinha uma colina lá em casa.   |
| personagem principal | Well this still isn't mine.  | Então essa aqui não é minha.  |
|                      | While doing so you also picked at a strand of lint on your leg. What a weird question to ask someone.  | Enquanto respondia, você puxou uns fiapos na sua perna. Que pergunta estranha de se fazer para alguém.                      |
|                      |  |   |
| Step 2               | Step 2   | Step 2  |
| pai do cove          | Great! We're making progress already.  | Ótimo! Já estamos fazendo progresso.  |
| pai do cove          | Though, I don't even know how I'm going to start making this up to [first_name]. Carrying that secret for all this time must have been quite the burden to bear. | E eu nem sei como me desculpar com [first_name]. Guardar esse segredo por tanto tempo deve ter sido um fardo e tanto.       |
| pai do cove          | Twenty bucks is not nearly enough for all the hullabaloo.  | Vinte pratas não é nem perto de ser o bastante pra valer toda essa bagunça.   |
| pai do cove          | Plus, [pronoun] didn't actually get any money out of the deal!<br>[pronounCapital] didn't take the twenty.   | Além disso, [first_name] não aceitou o dinheiro do acordo!  |
| personagem principal | I'm sure you'll come up with something.  | Sei que você vai achar um jeito.  |
| pai do cove          | Well, I, or we, will work on it.   | Bem, eu, ou nós, vamos dar um jeito nisso.  |
| personagem principal | I'm not mad about it or anything. It was a hard time for your family.  | Eu não estou com raiva, nem nada. Sei que foi um momento difícil pra sua família.   |
| pai do cove          | Either way, I, or we, will work on it.   | De toda forma, eu, ou nós, vamos dar um jeito nisso.  |
| personagem principal | You don't have to do anything...   | Você não precisa fazer nada...  |
|                      |  |   |
| ma                   | He's such a good boy. Cove never wants to cause trouble. He can just be a bit thoughtless and impulsive.   | Ele é um menino incrível. Cove nunca quis causar problemas. Só que às vezes ele é meio descuidado e impulsivo.              |
| mãe                  | Oh, I know. He's very sweet, but that's what makes it more of a problem.   | Ah, sei bem. Ele é um doce, mas isso só piora a situação.   |
| mãe                  | If a stranger or some kid from school was egging [first_name] on to behave badly I think we can both agree that [pronoun]'d do the right thing in the end.       | Se uma criança qualquer da escola viesse pedir pra [first_name] fazer alguma coisa ruim, é bem óbvio que não daria em nada. |

|          |  |   |
|----------|--|---|
| mãe      | But if <i>Cove Holden</i> got into a reckless mood and wanted [first_name] to be a part of the ride, can we really be certain of what call she'd make then?  | Mas e se <i>Cove Holden</i> decidisse fazer uma besteira e quisesse a companhia de [first_name], tem certeza de que a gente ia saber qual decisão seria tomada? |
| mãe      | But if <i>Cove Holden</i> got into a reckless mood and wanted [first_name] to be a part of the ride, can we really be certain of what call he'd make then?   | Mas e se <i>Cove Holden</i> decidisse fazer uma besteira e quisesse a companhia de [first_name], tem certeza de que a gente ia saber qual decisão seria tomada? |
| mom      | But if <i>Cove Holden</i> got into a reckless mood and wanted [first_name] to be a part of the ride, can we really be certain of what call they'd make then? | Mas e se <i>Cove Holden</i> decidisse fazer uma besteira e quisesse a companhia de [first_name], tem certeza de que a gente ia saber qual decisão seria tomada? |
| ma       | Yes, we can, Pamela. [first_name] would do whatever Cove wanted.   | Sim, Pamela, já sabemos a resposta. [first_name] ia fazer o que o Cove quisesse.  |
| mom      | Lani!  | Lani!   |
|          | Your ma giggled freely at Mom's reaction.  | Ma riu da reação da sua Mãe.  |
| ma       | You worry too much about those two together.   | Você se preocupa muito quando esses dois estão juntos.  |
|          |  |   |
| ma       | Yes, I think so. [first_name] helps Cove settle down. He would have gotten himself in even more trouble without her.   | É, acho que sim. [first_name] sempre cuidou do Cove. Se não, ele teria se metido em muito mais encrenca.  |
| ma       | Yes, I think so. [first_name] helps Cove settle down. He would have gotten himself in even more trouble without him.   | É, acho que sim. [first_name] sempre cuidou do Cove. Se não, ele teria se metido em muito mais encrenca.  |
| ma       | Yes, I think so. [first_name] helps Cove settle down. He would have gotten himself in even more trouble without them.  | É, acho que sim. [first_name] sempre cuidou do Cove. Se não, ele teria se metido em muito mais encrenca.  |
|          |  |   |
| narrador | Then, before you knew it, school was over, and summer vacation had come again.   | Então, antes que você notasse, a escola tinha acabado e as férias de verão chegaram novamente.  |
|          | It was the first day of summer vacation. The sun was as hot as ever, but you were inside and away from its harsh rays.                                       | Era o primeiro dia de férias. O sol estava quente como sempre, mas você estava em casa, longe do calor impiedoso.   |
|          | To be more specific, you were...   | Mais especificamente, você estava...  |
|          | Snuggled up in bed, celebrating your time off by sleeping in.  | Debaixo do cobertor, aproveitando as férias para dormir até tarde.  |

|           |   |   |
|-----------|---|---|
|           | Wide awake, about to head out to enjoy your time off.   | Fora da cama, prestes a sair para aproveitar o dia.   |
|           | It was hot, but you still had the blanket up over your head to block out the sun. You didn't want it intruding on your lazy morning.                        | Estava quente, mas você ainda estava escondendo a cabeça com o cobertor, bloqueando o sol. Você não queria que a luz interrompesse sua manhã preguiçosa.          |
|           | Unfortunately, you hadn't prepared for an intrusion. From beneath the blanket, you heard the door creak open.   | Infelizmente, você não se preparou para outra interrupção. Por debaixo do cobertor, você ouviu a porta abrir.   |
| elizabeth | You're still sleeping? Wow. Get up.   | Ainda está dormindo? Nossa. Levanta.  |
|           | Go away.  | Sai daqui.  |
|           | You pretended to still be asleep.   | Você fingiu estar dormindo.   |
|           | You got up.   | Você se levantou.   |
|           | You started to fake snore loudly.   | Você começou a fingir roncar bem alto.  |
|           | Morning...  | Bom dia...  |
|           | By the impatient tapping of her foot, you could tell she hadn't left.   | Pelo som impaciente do pé dela batendo no chão, você percebeu que ela ainda estava no quarto.   |
| elizabeth | Get. Up. Now. I will come over there.   | Levanta. Agora. Ou eu vou até aí.   |
|           | You stayed wrapped up in your blankets, not moving an inch with your eyes closed peacefully.  | Você continuou dentro dos cobertores, sem se mover um único centímetro, com os olhos fechados com toda tranquilidade do mundo.                                    |
|           | By the impatient tapping of her foot, you could tell she hadn't left.   | Pelo som impaciente do pé dela batendo no chão, você percebeu que ela não saiu do quarto.   |
| elizabeth | {i}Come on{/i}, I know you heard me. Get. Up. Now. I will come over there.  | {i}Fala sério{/i}, eu sei que você me ouviu. Levanta. Agora. Ou eu vou até aí.  |
|           | There was no avoiding it now.   | Agora não dava mais pra enrolar.  |
|           | You didn't get out of bed and instead made some obnoxiously loud and totally phony sleeping sounds. It was pretty annoying, but she had bothered you first. | Você não saiu da cama, e, em vez disso, fez um som desagradável, alto e super falso para fingir estar dormindo. Era bem irritante, mas ela irritou você primeiro. |
| elizabeth | Uagh, not funny. Get. Up. Now. I will come over there.  | Ai, que sem graça, Levanta. Agora. Ou eu vou até aí.  |
| elizabeth | Morning. Now get up. I will come over there.  | Bom dia. Agora levanta. Ou eu vou até aí.   |
|           | So much for a lazy morning.   | Chega disso de manhã preguiçosa.  |
|           | You made sure to slather on a generous amount of sunscreen, so you didn't get burnt.  | Você teve o cuidado de passar uma quantidade generosa de protetor solar, para não acabar se queimando.  |

|           |  |   |
|-----------|--|---|
|           | You were looking in the mirror, studying the clothes you'd thrown on, when your bedroom door opened without warning.           | Você estava se olhando no espelho, pensando em quais roupas vestir, quando a porta do seu quarto se abriu de repente.         |
|           | In the reflection, you saw Elizabeth raise an eyebrow.   | No reflexo, você viu Elizabeth franzir a sobrancelha.   |
| elizabeth | Have you been staring at yourself this whole morning?  | Você ficou aí se olhando a manhã toda?  |
|           | Could you knock next time?   | Será que dá pra bater da próxima vez?   |
|           | Good morning, Elizabeth.   | Bom dia, Elizabeth.   |
|           | She ignored that, crossing her arms over her chest with a disgruntled expression. Clearly, she hadn't come in just to see you. | Ela ignorou, cruzando os braços na frente do peito, com uma expressão descontente. É claro que ela não veio só para ver você. |
|           | She ignored that, crossing her arms over her chest with a disgruntled expression. Clearly, she hadn't come in just to see you. | Ela ignorou, cruzando os braços na frente do peito, com uma expressão descontente. É claro que ela não veio só para ver você. |
|           | She ignored that, crossing her arms over her chest with a disgruntled expression. Clearly, she hadn't come in just to see you. | Ela ignorou, cruzando os braços na frente do peito, com uma expressão descontente. É claro que ela não veio só para ver você. |
| elizabeth | Mom told me to tell you that your baby boyfriend is here and wants to see you, again. Like he does every day.                  | A mãe pediu pra avisar que seu namoradinho está aqui e quer te ver, de novo. Como ele vê todo dia.                            |
| elizabeth | He brought some "Happy Summer" gift from Mr. Holden. Mom wants you to take it from him, say thanks or whatever.                | Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou. A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá.          |
|           | You did not like the way she called him your "baby boyfriend", but you knew by now that saying so wouldn't stop her.           | Você não gostava do jeito que ela o chamava de "namoradinho", mas você já sabia que reclamar não faria parar.                 |
| elizabeth | Your {i}special boy{/i} is at the door. Like he always is now.   | Seu {i}garoto especial{/i} está na porta. Como sempre.  |
| elizabeth | He brought some "Happy Summer" gift from Mr. Holden. Mom wants you to take it from him, say thanks or whatever.                | Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou. A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá.          |
|           | You did not like the way she called him your "special boy", but you knew by now that saying so wouldn't stop her.              | Você não gostava do jeito que ela o chamava de "garoto especial", mas você já sabia que reclamar não faria parar.             |
| elizabeth | Mom told me to tell you that your friend's at the door.  | A mãe pediu pra avisar que seu amigo está na porta.   |
| elizabeth | He brought some "Happy Summer" gift from Mr. Holden. Mom wants you to  | Ele trouxe um presente de "Feliz Verão" que o Sr. Holden mandou. A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá.          |

|           |   |   |
|-----------|---|---|
|           | take it from him, say thanks or whatever.   |   |
| elizabeth | Mom told me to tell you that Cove's at the door.  | A mãe pediu pra avisar que o Cove está na porta.  |
| elizabeth | Mr. Holden made him bring some "Happy Summer" gift over. Mom wants you take it from him, say thanks or whatever.  | O Mr. Holden mandou ele trazer um presente de "Feliz Verão". A mãe quer que você vá buscar, agradecer ou sei lá.  |
|           |   |   |
|           | You rolled out of bed, stretching your arms up high and yawning. Time to get ready.   | Você saiu da cama, alongando os braços e bocejando. Hora de se arrumar.   |
|           | You sat yourself in front of the mirror in the far corner of your room.   | Você foi para a frente do espelho que ficava no canto do quarto.  |
|           | Now alone, you focused on the mirror once again.  | Agora que tinha recuperado sua privacidade, você poderia voltar a se olhar no espelho.  |
|           | Your reflection hardly even fit in the frame. You're very tall.   | Por sua altura, seu reflexo mal cabia no espelho.   |
|           | Your reflection went over the whole length of the mirror. You're pretty tall.   | Por sua altura, seu reflexo não cabe no espelho.  |
|           | Your reflection fit comfortably in the frame. You're average height.  | Por sua altura, seu reflexo cabe confortavelmente no espelho.   |
|           | There was a lot of open real estate in the frame. You're pretty short.  | Por sua altura, seu reflexo deixava bastante espaço livre no espelho.   |
|           | You had trouble getting your reflection to appear in the mounted mirror frame. You're very short.   | Por sua altura, seu reflexo mal aparecia no espelho.  |
|           | You could relate to Cove in how it felt being unusually big. He was one of the rare fellow thirteen-year-olds whose height was a match for your own.                              | Você entendia como Cove se sentia na questão de ser mais alto que o normal. Ele era um dos poucos adolescentes de treze anos que tinha a mesma altura que você.                                 |
|           | Cove tended to be the only person around who was even taller, at least among teens your own age.  | Cove normalmente era a única pessoa que era mais alta ainda, pelo menos entre os adolescentes da sua idade.   |
|           | Cove was really tall, Derek was kind of short, and you were pretty much the exact height that someone would expect for a thirteen year-old.                                       | Cove era bem alto, Derek era meio baixinho, e você tinha exatamente a altura que alguém esperaria de adolescentes de treze anos.  |
|           | You could relate to Derek in how it felt to be smaller than people thought you ought to be. Your shortness seemed even more drastic when compared to Cove who was unusually tall. | Você entendia como Derek se sentia na questão de ser menor do que as pessoas acham que você deveria ser. Seu tamanho se destacava ainda mais perto de Cove, que era bem mais alto que o normal. |
|           | You were even smaller than Derek. People were always surprised to find out you and Cove were the same age,  | Você era ainda menor que o Derek. As pessoas sempre ficavam surpresas ao descobrirem que você e Cove tinham a   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | considering the almost comical height difference.  | mesma idade, considerando a diferença de altura quase cômica.  |
|  | You liked your height.   | Você gostava da sua altura.  |
|  | You weren't sure how to feel about it.   | Você não sabia muito bem o que achava disso.   |
|  | You were kind of self-conscious over it.   | Você sentia um pouco de insegurança.   |
|  | It suited you well, in your mind.  | Combinava com você, na sua opinião.  |
|  | Things kept changing. With the height you actually had and what the impression of that height was based on your age, it was confusing.                   | As coisas continuavam a mudar. Com a altura que você tinha e com o fato de que sua altura era baseada na sua idade, as coisas ficavam meio confusas.   |
|  | You couldn't help but feel awkward with the body you had.  | Você não conseguia evitar sentir vergonha do corpo que tinha.  |
|  | Then you put the finishing touches on your outfit while ruminating on the situation. Careless as they had been, Elizabeth's words piqued your curiosity. | Então você deu os toques finais na sua roupa enquanto pensava na situação. As palavras de Elizabeth, ditas daquele jeito, despertaram sua curiosidade. |
|  | You planned on going over to see what Cove was up to today, so this worked in your favor.  | Você já tinha pensado em ir ver o que Cove estava planejando para hoje, então você saiu em vantagem.   |
|  | It was when you spotted your reflection that you realized you were smiling wide. You were looking forward to seeing him.                                 | Foi quando você olhou seu reflexo e percebeu o sorriso largo em seu rosto. Você mal conseguia conter a ansiedade de vê-lo.                             |
|  | You planned on going over to see what Cove was up to, so this worked in your favor.  | Você já tinha pensado em ir ver o que Cove estava planejando, então você saiu em vantagem.   |
|  | Your reflection grinned back at you. You were looking forward to seeing him.   | Seu reflexo sorriu para você. Você mal conseguia conter a ansiedade de vê-lo.  |
|  | You were a little bothered by the intrusion. Your plans for this special day were quickly being bogged down.   | Você se incomodou um pouco com a interrupção. Seus planos para esse dia especial tinham sido atrapalhados.   |
|  | Well, at least there was some kind of present involved.  | Bem, pelo menos tem um presente envolvido.   |
|  | You left your room, going down the stairs two steps at a time.   | Você saiu do quarto, descendo as escadas de dois em dois degraus.  |
|  | You left your room, taking an easy time down the stairs.   | Você saiu do quarto, descendo as escadas devagar.  |
|  | You left your room, resting a hand on the railing as you went down the stairs.   | Você saiu do quarto, segurando o corrimão enquanto descia as escadas.  |
|  |  |  |

|        |  |  |
|--------|--|--|
| Step 3 | Step 3   | Step 3   |
|        | You ran back to hug him goodbye.   | Você correu para abraçá-lo.  |
|        | You put the remaining stuff from the beach down on the step, and almost tripped bolting across the road.   | Você colocou as coisas restantes da praia na porta e quase caiu ao atravessar a rua correndo.  |
|        | The next thing you knew, you were diving into Cove's arms, wrapping your arms around his middle. The force of it all knocked you both loudly into the doorway. | Em seguida, você estava mergulhando nos braços de Cove, agarrando a cintura dele. A força do impacto empurrou vocês com força pela porta.    |
|        | But neither of you cared. You both held each other tightly, and you could feel Cove resting his cheek on the top of your head.                                 | Mas vocês não ligaram e se abraçaram bem forte, Cove apoiou a bochecha no topo da sua cabeça.  |
|        | The next thing you knew, you were diving into Cove's arms, wrapping your arms around his neck. The force of it all knocked you both loudly into the doorway.   | Em seguida, você estava mergulhando nos braços de Cove, agarrando a cintura dele. A força do impacto empurrou vocês com força pela porta.    |
|        | But neither of you cared. You both held each other tightly, and you buried your face into the crook of his neck.   | Mas vocês não ligaram e se abraçaram bem forte, você colocou a cabeça na curva do pescoço dele.  |
| cove   | Night, [first_name].   | Boa noite, [first_name].   |
|        | He smelled like saltwater, and sunscreen, and like home. It was a while until either of you thought to separate.   | Ele cheirava a água salgada e protetor solar, tinha cheiro de casa. Um tempo se passou até que algum de vocês pensou em se soltar do abraço. |
|        | Slowly, you made the trek home and collected what you left on the step into your arms again.   | Devagar, você caminhou para casa e pegou o que deixou na porta.  |
|        |  |  |
| cove   | Do you remember what you thought about me? You know, as a person? Was I annoying or mean or...?  | Você lembra o que pensou de mim? Sabe, como pessoa? Eu era chato, ou maldoso, ou...?   |
|        | I didn't think you were very nice.   | Não achei você lá muito legal.   |
|        | You kind of scared me, to be honest.   | Você meio que me assustou, pra falar a verdade.  |
|        | You were alright.  | Você era normal.   |
|        | Got to admit, I didn't think much of you.  | Admito que não pensei muito bem de você.   |
|        | I didn't know what to make of you at first.  | Não sabia o que pensar de você logo de primeira.   |
|        | I don't really remember anymore.   | Realmente não me lembro mais.  |

|      |   |  |
|------|---|--|
|      | His eyes widened dolefully, and he hung his head like a guilty puppy.                     | Os olhos dele se arregalaram, cheios de tristeza, e ele abaixou a cabeça feito um cachorrinho que caiu da mudança. |
| cove | I'm sorry.  | Sinto muito.   |
|      | Cove nodded, accepting your answer without question.                                      | Cove assentiu, aceitando sua resposta sem questionar.  |
|      | I liked you immediately.  | Eu gostei de você na hora.   |
|      | I wanted to be your friend.   | Eu quis que fossemos amigos.   |
|      | I wanted to marry you.  | Eu quis me casar com você.   |
|      | You seemed interesting. Unusual.  | Você parecia ser interessante. Diferente.  |
|      | I just worried about you because you were so upset.                                       | Você estava tão chateado que acabei me preocupando.  |
|      | Cove turned fully to face you, his mouth hung open.                                       | Cove se virou totalmente para olhar para você, boquiaberto.  |
| cove | Seriously?! You wanted to marry me? After the way I acted when we met?                    | Sério?! Você queria se casar comigo? Mesmo depois de eu ter agido daquele jeito quando a gente se conheceu?        |
| mc   | Yeah.   | Sim.   |
|      | He stared at you, eyes as round as the full moon.   | Ele olhou para você, com os olhos tão grandes quanto a lua cheia no céu.   |
| cove | Huh... Thank you, for seeing something worthwhile in me.                                  | Hm... obrigado por ver algo que valia a pena em mim.   |
|      | Cove's eyes widened, openly amazed by your response.                                      | Olhos de Cove se arregalaram, parecendo estarem admirados com sua resposta.  |
| cove | Really? I don't know what I did to deserve that... It's nice of you.                      | Sério? Eu não sei o que fiz para merecer isso... muito legal da sua parte.   |
|      | His eyes widened dolefully, and he hung his head like a guilty puppy.                     | Os olhos dele se arregalaram, cheios de tristeza, e ele abaixou a cabeça feito um cachorrinho que caiu da mudança. |
| cove | I'm sorry for upsetting you.  | Sinto muito por chatear você.  |
|      | Cove nodded, accepting your response.   | Cove assentiu, aceitando sua resposta.   |
|      | I wanted to get to know you.  | Eu queria conhecer você.   |
|      | I didn't know what the feelings were at the time, but I thought you were cute right away. | Eu ainda não sabia naquele momento o que eram aqueles sentimentos, mas achei você bonitinho logo de cara.          |
|      | I thought you were special, somehow.  | Achei que você era especial, por algum motivo.   |
|      | Honestly... It was love at first sight, though I didn't realize it at the time.           | Sinceramente... foi amor à primeira vista, por mais que eu não tenha percebido na hora.                            |
|      | I just worried about you because you were so sad.   | Eu só me preocupei porque você estava muito triste.  |

|                      |   |   |
|----------------------|---|---|
|                      | Cove brought a hand to his mouth, half-hiding his self-conscious smile. His wavy eyebrows were raised in open amazement.      | Cove escondeu a boca com uma das mãos, meio que tentando esconder o sorriso inseguro. Suas sobrancelhas onduladas estavam erguidas por pura admiração.                          |
| cove                 | Oh. Um. Thank you for feeling that way.   | Oh. Hm. Obrigado por se sentir assim.   |
|                      | He scrunched his eyes closed, regretting his phrasing.  | Ele fechou os olhos com força, se arrependendo de ter falado aquilo.  |
| cove                 | Uh, that sounded weird. I'm sorry. But, yeah, I'm glad.   | Ah, isso ficou meio estranho. Desculpa. Mas, é, estou feliz.  |
|                      | Cove turned fully to face you, his mouth hung open.   | Cove se virou totalmente para olhar para você, boquiaberto.   |
| cove                 | Seriously?! You wanted to marry me? After the way I acted when we met?  | Sério?! Você queria se casar comigo? Mesmo depois de eu ter agido daquele jeito quando a gente se conheceu?   |
| personagem principal | Yeah.   | Sim.  |
|                      | He stared at you, eyes as round as the full moon, then ducked his head away. He seemed to be struggling for a way to respond. | Ele olhou para você, os olhos tão grandes quanto a lua cheia no céu, e então virou a cabeça de repente. Ele parecia estar com dificuldades de encontrar uma forma de responder. |
| cove                 | I don't- I don't even know what to say to that.   | Eu não... eu não sei nem o que dizer sobre isso.  |
| cove                 | You really just knew I was right for you?   | Você simplesmente soube que eu era a pessoa certa pra você?   |
|                      | He took a deep breath, building up his courage for what he wanted to bring up next.   | Ele respirou fundo, reunindo coragem para o que queria falar em seguida.  |
| cove                 | I wonder... if we were meant to be together.  | Eu me pergunto... se fomos feitos para ficar juntos.  |
|                      | I think we were.  | Eu acho que somos.  |
|                      | We're the ones to decide that.  | Nós que decidimos isso.   |
|                      | I don't care. I want to be with you no matter what anything else decides.   | Não ligo. Quero estar com você não importa o que qualquer coisa decida.   |
| cove                 | But... thank you, for seeing something worthwhile in me.  | Mas... obrigado por ver algo que valia a pena em mim.   |
|                      | Cove smiled bashfully, his eyes flicking back to you under green lashes.  | Cove deu um sorriso tímido, espiando você por entre os cílios esverdeados.  |
|                      | Cove turned fully to face you, drawn in by the weight of your words. His mouth hung open.                                     | Cove se virou totalmente para olhar para você, tocado pelo peso das suas palavras. Ele estava boquiaberto.  |
| cove                 | Really? You seriously mean that?  | Sério? Você está mesmo falando sério?   |

|                      |  |  |
|----------------------|--|--|
| personagem principal | Yeah.  | Sim.   |
|                      | He stared at you, eyes as round as the full moon, then ducked his head away. He seemed to be struggling for a way to respond.  | Ele olhou para você, os olhos tão grandes quanto a lua cheia no céu, e então virou a cabeça de repente. Ele parecia estar com dificuldades de encontrar uma forma de responder.                        |
| cove                 | I don't- I don't even know what to say.  | Eu não... eu não sei nem o que dizer sobre isso.   |
| cove                 | You really just knew I was right for you?  | Você simplesmente soube que eu era a pessoa certa pra você?  |
|                      | He took a deep breath, building up his courage for what he wanted to bring up next.  | Ele respirou fundo, reunindo coragem para o que queria falar em seguida.   |
| cove                 | I wonder... if we were meant to find each other.   | Eu me pergunto... se fomos feitos para ficar juntos.   |
|                      | Cove smiled bashfully, his eyes flicking back to you under green lashes.   | Cove deu um sorriso tímido, espiando você por entre os cílios esverdeados.   |
|                      | Cove's eyes widened, openly amazed by your response.   | Olhos de Cove se arregalaram, parecendo estarem admirados com sua resposta.  |
| cove                 | Really? I don't know what I did to deserve that... It's nice of you.   | Sério? Eu não sei o que fiz para merecer isso... muito legal da sua parte.   |
|                      | His eyes widened dolefully, and he hung his head like a guilty puppy.  | Os olhos dele se arregalaram, cheios de tristeza, e ele abaixou a cabeça feito um cachorrinho que caiu da mudança.   |
| cove                 | I'm sorry for upsetting you.   | Desculpa por chatear você.   |
|                      | Cove nodded, accepting your response.  | Cove assentiu, aceitando sua resposta.   |
|                      | Cove's hand drifted to the scar on his arm, his fingers unconsciously gliding over the mark.   | A mão de Cove foi até a cicatriz no outro braço, seus dedos deslizavam meio sem rumo pela marca.   |
|                      | It was much less noticeable than it had been when the neon pink cast had first come off, shrunken gradually over the years as his body healed, then dwarfed in comparison to his growing body. | Era muito menos aparente do que quando ele tirou o gesso rosa choque, já que diminuiu com o passar dos anos enquanto seu corpo se curava. Depois, tinha encolhido em comparação ao quanto ele cresceu. |
|                      | Still, his fingers came back to it without thinking.   | Ainda assim, ele colocava os dedos na marca sem perceber.  |
|                      | He was smiling self-consciously, only briefly meeting your eyes.   | Ele sorria meio inseguro, mal olhando em seus olhos.   |
| cove                 | At least that makes me feel a little better. The thoughts I had were... Well, they weren't any better than what was going through your mind.   | Pelo menos isso faz eu me sentir um pouco melhor. Os pensamentos que eu tive eram... bem, eles não eram muito melhores do que os seus.   |

|                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| personagem principal | You didn't like me?   | Você não gostou de mim?  |
| cove                 | No. It definitely wasn't that.  | Não. Com toda certeza não era isso.  |
|                      | He gave a half-smile, not meeting your eyes.  | Ele deu um meio sorriso, sem olhar em seus olhos.  |
| cove                 | I feel bad now. The thoughts I had were... Well, considering what you were thinking, I come across as a lot worse of a kid.   | Agora eu me sinto mal. Os pensamentos que eu tive eram... bem, comparando o que você estava pensando, os meus não eram lá muito bons.                                      |
| personagem principal | You didn't like me?!  | Você não gostou de mim?!   |
| cove                 | No. It definitely wasn't that.  | Não. Com toda certeza não era isso.  |
|                      | He gave a half-smile, not meeting your eyes.  | Ele deu um meio sorriso, sem olhar em seus olhos.  |
| cove                 | No matter what you were thinking I doubt it was worse than what I had going in my mind.   | Não importa o que você estava pensando, duvido que seja pior do que o que passava pela minha cabeça.   |
|                      | You raised an eyebrow at his vague words, wondering what it was that he meant.  | Você arqueou uma sobrancelha ao ouvir aquelas palavras vagas, se perguntando o que ele queria dizer.   |
|                      | His head drooped as he looked down at the ground. The grass ruffled gently against his feet, tousled by the breeze rolling off the sea. When he spoke, his voice was quiet. | Ele abaixou a cabeça quando olhou para o chão. A grama roçava gentilmente nos pés dele, agitada pela brisa que vinha do oceano. Quando ele falou, o tom de voz era quieto. |
| cove                 | You seemed special to me, as soon as I saw you.   | Assim que vi você, senti que era especial pra mim.   |
| cove                 | Though, admittedly, as a little kid I definitely didn't think wedding bells were the reason for that.   | Mas admito que, quando eu era criança, com toda certeza o motivo não tinha a ver com casamento.  |
|                      | You raised an eyebrow at his vague words, wondering what it was that he meant.  | Você arqueou uma sobrancelha ao ouvir aquelas palavras vagas, se perguntando o que ele queria dizer.   |
|                      | His head drooped as he looked down at the ground. The grass ruffled gently against his feet, tousled by the breeze rolling off the sea. When he spoke, his voice was quiet. | Ele abaixou a cabeça quando olhou para o chão. A grama roçava gentilmente nos pés dele, agitada pela brisa que vinha do oceano. Quando ele falou, o tom de voz era quieto. |
| cove                 | You seemed special to me, as soon as I saw you.   | Assim que vi você, senti que era especial pra mim.   |
| cove                 | Though, admittedly, as a little kid I definitely didn't think it was <i>love</i> that I was feeling.  | Mas admito que, quando eu era criança, com toda certeza não acho que era <i>amor</i> o que eu estava sentindo.   |
|                      | You raised an eyebrow at his vague words, wondering what it was that he meant.  | Você arqueou uma sobrancelha ao ouvir aquelas palavras vagas, se perguntando o que ele queria dizer.   |

|      |   |   |
|------|---|---|
|      | Cove lifted his head up, finally committing to meet your eyes fully once more.  | Cove levantou a cabeça, finalmente se comprometendo a olhar em seus olhos mais uma vez.   |
| cove | I remember you that day. I remember it really well. I don't think I'd ever be able to forget.   | Eu me lembro de você naquele dia. Eu me lembro muito bem. Não acho que conseguiria esquecer.  |
| cove | I can picture the way you looked back then when I first saw you standing right here.  | Consigo visualizar a sua aparência quando vi você pela primeira vez, bem aqui.  |
| cove | I still know the expression on your face when you chose to sit with me in the grass.  | Ainda me lembro da expressão no seu rosto quando você sentou comigo na grama.   |
|      | He chuckled self-derisively, interrupting his own monologue.  | Ele deu um risinho, interrompendo o próprio monólogo.   |
| cove | You scared me at first. I figured I'd be alone out there until I had to face my dad again, and then suddenly another kid appeared out of nowhere. It was startling, but I got over that fast. | Você me assustou no começo. Eu achei que fosse ficar sozinho aqui fora até que tivesse que encarar meu pai de novo, e de repente uma outra criança aparece do nada. Foi estranho, mas superei rápido.         |
| cove | You were a strange person in a strange place but, in that moment, you were exactly what I needed. Somebody I could talk to freely about what was happening and how it made me feel.           | Você era uma pessoa estranha, em um lugar estranho, mas, naquele momento, era exatamente o que eu precisava. Alguém com quem eu pudesse falar com liberdade sobre o que tinha acontecido e como eu me sentia. |
| cove | And you listened to me, you stayed with me.   | E você me ouviu, ficou comigo.  |
|      | He sighed, then bit his lip as he gave a small smile.   | Ele suspirou, mordeu o lábio e deu um sorrisinho.   |
| cove | I was... a little bit spoiled growing up.   | Eu... fui um pouco mimado enquanto crescia.   |
|      | You let him continue.   | Você deixou Cove continuar.   |
|      | A little?   | Um pouco?   |
|      | Yeah, you were.   | Sim, você foi.  |
|      | It wasn't bad. You were dealing with a lot.   | Não era ruim. Você estava lidando com muita coisa.  |
|      | Your teasing rolled easily over Cove, who laughed in reply.   | Cove levou bem a provocação, rindo em resposta.   |
|      | Cove nodded, not resisting your words.  | Cove assentiu, sem sequer tentar discordar.   |
|      | Cove tilted his head to the side, smiling softly at your defense of his smaller self.   | Cove inclinou a cabeça, sorrindo com suavidade ao ouvir você defender seu eu de anos atrás.   |
|      | He looked off again, seeking clarity for his thoughts in the expanse of the night sky.  | Ele olhou para o horizonte de novo, procurando clarear seus pensamentos ao observar a imensidão do céu noturno.   |

|      |  |  |
|------|--|--|
| cove | What I'm trying to say is...   | O que eu estou tentando dizer é que...   |
| cove | When I was younger, I viewed myself basically as the center of the universe. I didn't even imagine it wasn't like that.  | Quando eu era mais novo, eu me via como o centro do universo. E nem conseguia imaginar que as coisas não fossem assim.   |
| cove | Things didn't simply happen. That would be weird, according to my little kid brain. It made far more sense that everything in my life had a specific connection to me, somehow. Right? | As coisas não aconteciam e ponto final. Isso seria estranho, de acordo com a minha cabecinha de criança. Fazia muito mais sentido que tudo na minha vida tivesse conexão comigo, de alguma forma. Né?    |
|      | He sought affirmation in you, wavy brows raised as he tried to explain his childlike logic.  | Cove olhou para você como se buscasse afirmação, com as sobrancelhas onduladas arqueadas enquanto tentava explicar sua lógica de criança.  |
| cove | So at the time, you felt almost... unreal.   | Então, naquela hora, você parecia quase que... uma ilusão.   |
| cove | Like, you weren't just anyone. Some other kid who happened to live in that neighborhood with your own whole life that wasn't connected to Cove Holden.                                 | Como se você não fosse só alguém. Não só uma outra criança que morava aqui no bairro e tinha uma vida inteira que não era conectada ao Cove Holden.  |
| cove | No, to me, you were there so that you could find me when I was lost.   | Não. Pra mim, você estava lá pra me encontrar quando eu estava perdido.  |
| cove | Though, it turns out you were there for that. You were trying to find me because something had sent you specifically to do that. I just didn't expect it to be my dad...               | E, no fim, você estava lá pra isso mesmo. Você estava tentando me encontrar porque algo tinha enviado você para fazer isso. Eu só não esperava que fosse o meu pai...                                    |
| cove | I guess he knew more about what I needed than I thought.   | Acho que ele sabia mais do que eu precisava do que eu pensei.  |
|      | He chuckled, shaking his head as he shook off the thought.   | Ele sorriu, balançando a cabeça como se espantasse aquele pensamento.  |
| cove | I kind of expected it all to vanish like a dream when that night was over. I would wake up and everything would be the same again.   | Eu meio que esperava que tudo aquilo sumisse no dia seguinte, feito um sonho. Eu teria acordado e as coisas seriam como antes.   |
| cove | I'd be back in my bed at home - my real home, with both my parents.  | Eu estaria na minha cama em casa. Minha casa de verdade, com meus pais.  |
| cove | The future was something I couldn't picture anymore. I didn't know what school would be like when I went back, or the table where I'd eat breakfast the next morning, or anything.     | O futuro era algo que eu não conseguia mais enxergar. Eu não sabia como a escola seria, nem como seria a mesa em que eu iria tomar café da manhã, nem nada.  |
| cove | And if I couldn't imagine it, how could I think it was something actually happening? I couldn't grasp my new reality. It was too big for me to hold all at once.                       | E se eu não conseguia imaginar aquilo, como eu poderia imaginar que isso estava acontecendo de verdade? Eu não conseguia me agarrar à minha nova realidade. Era muito grande para segurar de uma vez só. |

|                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| cove                 | So, I... never thought I'd see you again.   | Então, eu... nunca pensei que fosse ver você de novo.  |
|                      | I get that.   | Entendi.   |
|                      | I don't know what going through that is like.   | Eu nem imagino como seria passar por isso.   |
|                      | I never saw what was coming, either.  | Eu também não pensava que as coisas fossem ser assim.  |
|                      | Cove's eyes crinkled as he smiled.  | Os cantos dos olhos de Cove se enrugaram quando ele sorriu.  |
| cove                 | I'm glad. I still feel like a bit of a baby about it.   | Fico feliz. Ainda me sinto um bebê chorão quando falo disso.   |
| personagem principal | I've always lived here.   | Eu sempre morei aqui.  |
|                      | Cove nodded, his gaze still far away.   | Cove concordou, com o olhar ainda distante.  |
| cove                 | It was a weird place to be in.  | Era um lugar estranho de se estar.   |
| personagem principal | You didn't make it very clear that you'd be a big part of my life from then on, whether I liked it or not.                        | Você não deixou muito claro que seria uma parte tão grande da minha vida dali em diante, eu querendo ou não.                           |
| cove                 | Maybe you'd have spun on your heels and left me there right then if I had.  | Acho que você teria dado meia-volta e ido embora se eu tivesse feito isso.   |
|                      | Silence dried up the conversation, Cove's words echoing only in your mind. You didn't know how to follow on from that confession. | O silêncio encerrou a conversa, enquanto as palavras de Cove ecoavam por sua mente. Você não sabia o que dizer depois dessa confissão. |
|                      | Then Cove beamed at you, his eyes shining bright.   | Então Cove sorriu para você, com os olhos brilhantes.  |
| cove                 | And I never, ever would've been able to guess that ten years later, when I was a grownup, the two of us would still be together!  | E eu nunca, nunca mesmo iria imaginar que, dez anos depois, quando eu estivesse crescido, nós ainda estaríamos juntos!                 |
|                      | I didn't see things ending up like this, either.  | Eu também não imaginava que fosse ser assim.   |
|                      | I'm glad this is how things went.   | Estou feliz por ter sido assim.  |
|                      | No way. Has it really been that long?   | Não acredito! É sério que já faz tanto tempo assim?  |
|                      | Words couldn't encompass all of how you felt, but you smiled.   | Palavras não eram capazes de expressar como você se sentia, mas você sorriu.   |
| cove                 | I don't think anyone did.   | Acho que ninguém imaginava.  |
| cove                 | Me too.   | Eu também.   |
|                      | You mimed counting on your hands, brow furrowed in mock concentration, as Cove laughed.   | Você fingiu contar nos dedos e franziu as sobrancelhas em uma concentração fingida enquanto Cove ria.                                  |

|      |  |  |
|------|--|--|
|      | Cove returned it fully, sharing your delight.  | E Cove retribuiu o sorriso, mostrando que compartilhava de sua felicidade.   |
|      | But the smile faded from his face as his eyebrows drew together.   | Mas o sorriso sumiu do rosto dele quando ele franziu as sobrancelhas.  |
| cove | That was the worst day of my life, at the time. The day my family broke apart. It was too heavy for me to even think about. I felt that way for I don't know how long. | Naquela época, aquele foi o pior dia da minha vida. O dia em que a minha família se separou. E era pesado demais pensar sobre aquilo. Eu me senti daquele jeito por sei lá quanto tempo. |
|      | He held a hand over his heart, connecting with the pain he'd felt as a child, and looked at you earnestly.   | Ele colocou uma das mãos no coração, se conectando com a dor que sentia quando criança, e olhou para você com sinceridade.   |
| cove | But now... everything is better. With me, and my dad, and my mom, and between the two of us. So, when I remember that time, it's not the point that my life was over.  | Mas agora... tudo está melhor. Comigo, com meu pai, minha mãe e entre nós dois. Então, quando me lembro daquela época, percebo que não foi o momento em que minha vida acabou.           |
| cove | It's just the day I met you.   | Foi o dia em que eu conheci você.  |
| cove | It's the day I met you, my best friend in the entire world.  | Foi o dia em que eu conheci você, a melhor amizade que já tive na vida.  |
|      | It's so great everything worked out.   | É tão bom ver que tudo deu certo.  |
|      | You're just wonderful!   | Você é tão incrível!   |
|      | Thank you, for all of this.  | Eu agradeço, por tudo.   |
|      | You couldn't reply to that.  | Você não tinha uma resposta para isso.   |
| cove | I think so too.  | Concordo.  |
| cove | Only for you, really.  | Só pra você, na verdade.   |
| cove | No, thank you.   | Não, eu que agradeço.  |
|      | I'm so glad I met you.   | Estou tão feliz por ter conhecido você.  |
|      | It's hard to believe it's been so long.  | É difícil acreditar que já faz tanto tempo.  |
|      | Guess that makes me your dream come true.  | Acho que isso faz de mim a realização do seu sonho.  |
|      | Mere words couldn't encompass the joy you felt. You smiled.  | Meras palavras não poderiam expressar o que você sentia. Você sorriu.  |
| cove | I feel the same about you.   | Sinto o mesmo por você.  |
| cove | Yeah.  | Sim.   |
| cove | But it makes sense. If time flies when you're having fun, being with you must be like launching it in a rocket.  | Mas faz sentido. Se o tempo voa quando você se diverte, quando eu estava com você, o tempo parecia decolar de foguete.   |
|      | You'd been joking, but Cove nodded in agreement.   | Você estava brincando, mas Cove concordou com a cabeça;  |
| cove | You are... You exactly are.  | Você é... você com certeza é.  |

|      |   |  |
|------|---|--|
|      | Cove returned it fully, sharing your delight.   | E Cove retribuiu o sorriso, mostrando que compartilhava de sua felicidade.   |
|      | But the smile faded from his face as his eyebrows drew together.  | Mas o sorriso sumiu do rosto dele quando ele franziu as sobrancelhas.  |
| cove | That was the worst day of my life, at the time. The day my family broke apart. It was too heavy for me to even think about. I felt that way for I don't know how long.                    | Naquela época, aquele foi o pior dia da minha vida. O dia em que a minha família se separou. E era pesado demais pensar sobre aquilo. Eu me senti daquele jeito por sei lá quanto tempo.             |
|      | He held a hand over his heart, connecting with the pain he'd felt as a child, and looked at you earnestly.  | Ele colocou uma das mãos no coração, se conectando com a dor que sentia quando criança, e olhou para você com sinceridade.   |
| cove | But that was never really true. Things have only gotten better with me, and with dad and mom. It was the change we all needed.  | Mas não era verdade. As coisas só melhoraram pra mim, pro meu pai e pra minha mãe. Foi a mudança que nós precisávamos.   |
|      | His eyes were growing misty.  | Os olhos dele estavam ficando marejados.   |
| cove | So, when I remember that time right now, it's not the point that my life was over.  | Então, quando me lembro daquela época, percebo que não foi o momento em que minha vida acabou.   |
| cove | It was only the moment that I met the woman I was going to be with.   | Foi o momento em que conheci a mulher com quem eu ficaria.   |
| cove | It was only the moment that I met the man I was going to be with.   | Foi o momento em que conheci o homem com quem eu ficaria.  |
| cove | It was only the moment that I met the person I was going to be with.  | Foi o momento em que conheci a pessoa com quem eu ficaria.   |
| cove | It was only the moment that I met the woman I love.   | Foi o momento em que conheci a mulher que eu amo.  |
| cove | It was only the moment that I met the man I love.   | Foi o momento em que conheci o homem que eu amo.   |
| cove | It was only the moment that I met the person I love.  | Foi o momento em que conheci a pessoa que eu amo.  |
| cove | When I was crying to a stranger over what I thought I'd lost, I didn't have any idea that [pronoun] would be the one thing in the world that I actually wouldn't be able to live without. | Quando eu estava chorando e contando para alguém que não conhecia sobre o que achava que tinha perdido, não imaginava que essa pessoa seria a única coisa do mundo que eu não conseguiria viver sem. |
|      | I never want to lose you.   | Eu nunca quero perder você.  |
|      | You're so wonderful!  | Você é tão incrível!   |
|      | He took in a breath, forever amazed whenever you spoke those words.   | Ele respirou fundo, como sempre maravilhado quando você dizia essas palavras.  |
| cove | I love you too, [first_name].   | Também te amo, [first_name].   |
|      |   |  |

|      |   |   |
|------|---|---|
|      | Cove sighed contently; his voice was as delicate as the petals on the poppies which crowned this hill.              | Cove suspirou contente. A voz dele era tão delicada quanto as pétalas das papoulas que coroavam a colina.                           |
|      | He eyed the hill sprawling out before you, and down below, where the wild hill and nature gave way to civilization. | Ele olhou para a colina que estendia diante de vocês, e mais abaixo, onde a colina selvagem e a natureza davam lugar à civilização. |
|      | Your home, and Cove's, lay down at the bottom, neatly filed among the other houses in the neighborhood.             | Sua casa e a de Cove estavam ali no fim, bem entre as outras casas do bairro.   |
| cove | Hey, [first_name], I bet I can beat you in getting back to the road.  | Ei, [first_name], aposto que eu consigo ganhar de você em uma corrida até a rua.  |
|      | You laughed, amused by the wager that reminded you of so many moments in your youth.                                | Você riu, se divertindo com a brincadeira que lembrava muitos momentos na sua juventude.  |
|      | Cove said nothing, but fixed you with a deliberate and meaningful look.   | Cove não disse nada, mas fitou você com um olhar decidido e cheio de significado.   |
| cove | Mm, this is definitely our hill.  | Hm, essa colina com certeza é nossa.  |
| cove | As much as I like it here, it's okay if we leave now.   | Por mais que eu goste daqui, acho que está na hora de irmos.  |
| cove | We can always come back to see the poppies, and the fireflies, again, right?  | Sempre podemos voltar pra ver de novo as papoulas e os vaga-lumes, né?  |
|      | Cove met your eyes, waiting for what you were going to say in response.   | Cove olhou em seus olhos, esperando uma resposta.   |
|      | Right. I'd like that.   | Claro. Eu adoraria.   |
|      | It really is gonna be another nice day.   | Vai ser mais um dia incrível.   |
|      | Yeah, we better do that. You're not getting out of it.  | É, é melhor mesmo. Você não vai se livrar disso.  |
|      | We'll always be together in one way or another.   | Sempre vamos estar juntos, de um jeito ou de outro.   |
|      | I might be able to manage that.   | Acho que consigo lidar com isso.  |
|      | Your comment quirked a wry smile from Cove. His voice was lilted with mirth.  | Seu comentário arrancou um sorriso torto de Cove. A voz dele estava cheia de alegria.   |
|      | Cove blinked slowly, his eyes still locked on you, but you didn't need to see his face to know that he adored you.  | Cove piscou devagar, ainda olhando para você, mas não era necessário ver o rosto dele para saber o quanto ele te adorava.           |
|      | If there had been any room for doubt, the tender way he spoke would have filled it up.                              | Se algum dia houve alguma dúvida, o carinho na voz dele dissipava qualquer incerteza.   |
| cove | You're really irreplaceable, huh.   | Você com certeza é insubstituível, hein.  |

|      |  |   |
|------|--|---|
|      | He didn't know where that came from, but your comment quirked a wry smile from Cove. His voice was lilted with mirth.  | Ele não sabia de onde isso tinha saído, mas seu comentário arrancou um sorriso torto de Cove. A voz dele estava cheia de alegria.   |
|      | He didn't know where that came from, but Cove blinked slowly, his eyes still locked on you.  | Ele não sabia de onde isso tinha saído, mas Cove piscou devagar, ainda olhando para você.   |
|      | Though, you didn't need to see his face to know that he adored you. If there had been any room for doubt, the tender way he spoke would have filled it up.                         | Apesar disso, não era necessário ver o rosto dele para saber o quanto ele adorava você. Se algum dia houve alguma dúvida, o carinho na voz dele dissipava qualquer incerteza.     |
| cove | You're one of a kind, huh.   | Só você, hein.  |
|      | Cove beamed at you. His expression was so unlike the one he'd worn when you first found him here, swaddled in sadness and uncertainty.   | Cove deu um sorriso cheio de alegria. Uma expressão totalmente diferente da que ele tinha quando vocês se encontraram bem ali, da primeira vez, cheia de tristeza e incerteza.    |
|      | Yet you couldn't help but glimpse that boy once more underneath his bright expression and matured features.  | Mesmo assim, era impossível não enxergar aquele garotinho por baixo da expressão feliz no rosto maduro.   |
| cove | Come on.   | Vamos.  |
|      | He offered you a hand. You accepted it, your palm fitting around his. Cove lifted himself up, pulling you along too.   | Ele ofereceu a mão. Você aceitou, sua palma envolvendo a dele. Cove se levantou, puxando você junto.  |
|      | Cove rose to his feet, beckoning for you to do likewise.   | Cove se levantou, gesticulando para você para fazer o mesmo.  |
|      | He offered you a hand. You accepted it, your palm fitting around his. Cove lifted himself up, pulling you along too.   | Ele ofereceu a mão. Você aceitou, sua palma envolvendo a dele. Cove se levantou, puxando você junto.  |
|      | Cove rose to his feet, beckoning for you to do likewise.   | Cove se levantou, gesticulando para você para fazer o mesmo.  |
| cove | Our parents probably aren't gonna come running for us this time. We've got to make our own call. And I say that we can't hide away forever. Poppy hill is just one part of things. | Nossas famílias não vão vir nos buscar dessa vez. Nós que temos que resolver isso, agora. E não podemos nos esconder pra sempre. A colina das papoulas é só uma parte das coisas. |
| cove | There's more out there for us than this time and this place alone. Let's enjoy it.   | Tem muito mais coisas lá fora pra gente, muito além desse momento e desse lugar. Vamos aproveitar.  |
|      | You couldn't say whether you were the one that broke into a run, if Cove had been the one to start it, or if your feet had simultaneously made that choice for you both.           | Você não saberia dizer se foi você que começou a correr, se foi Cove que começou, ou se os pés de vocês dois que tomaram essa decisão ao mesmo tempo.                             |
|      | The end result was the same, with the two of you dashing down the hill like  | O resultado final era o mesmo: vocês dois desceram a colina correndo, igual faziam quando eram crianças, mas com aquela   |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | children, but with the nostalgic revelry that could only come as an adult.  | nostalgia alegre que só vinha com a vida adulta.  |
|  | As the wind whipped past you, you knew that family and friends were waiting at the end of your sprint. There were more memories to make, after all. | Conforme o vento soprava por vocês, você sabia que sua família e seus amigos esperavam no fim da corrida. Havia mais memórias para criar, afinal. |
|  | Life takes another step forward...  | A vida dá mais um passo à frente...   |