

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

MICHEL DORNES TEIXEIRA



**O jogo digital *Ann* em PT-BR:  
para além dos processos de tradução e localização**

Uberlândia/MG

2023

MICHEL DORNES TEIXEIRA

**O jogo digital *Ann* em PT-BR:  
para além dos processos de tradução e localização**

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

2023

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU  
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

T266 2023	<p>Teixeira, Michel Dornes, 1988- O jogo digital Ann em PT-BR [recurso eletrônico] : para além dos processos de tradução e localização / Michel Dornes Teixeira. - 2023.</p> <p>Orientadora: Marileide Dias Esqueda. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Tradução. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia.</p> <p>1. Linguística. I. Esqueda, Marileide Dias, 1973- (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Tradução. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDU: 801</p>
--------------	--

MICHEL DORNES TEIXEIRA

**O jogo digital *Ann* em PT-BR:  
para além dos processos de tradução e localização**

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

2023

## **AGRADECIMENTOS**

A Tradução é o curso e a profissão em que eu realmente me encontrei profissionalmente e soube que estava no caminho certo para o que eu almejava. As voltas no caminho foram muitas; a Tradução é a minha terceira graduação.

O encontro do profissional que parecia perdido com o caminho que o levaria ao destino certo jamais teria sido possível sem a minha esposa, Ana Claudia, que foi quem me falou sobre o curso de Tradução e quem mais me incentivou durante toda a trajetória da graduação e da transição de carreira. Agradeço imensamente por seu companheirismo, carinho, amor e apoio.

Agradeço também aos meus pais e à minha irmã, que também me apoiaram muito nas decisões que tomei ao longo de muitos anos, e sempre torceram para o meu crescimento pessoal e profissional.

Gostaria de agradecer, e muito, à minha orientadora Dr<sup>a</sup>. Marileide Esqueda, por todos os ensinamentos, orientações e correções durante a escrita desta monografia e, principalmente, pela paciência e cordialidade que teve comigo durante esse tempo. Ter sido seu orientando foi a realização de um sonho de graduação. Muitíssimo obrigado.

Quero deixar um agradecimento especial à minha amiga Iara Silva, que me ajudou muito com algumas decisões relacionadas a este trabalho, e que foi a chave de um momento que mudou a minha vida para sempre.

## RESUMO

O mercado de jogos eletrônicos e digitais é uma das indústrias mais lucrativas da atualidade. Os indicadores do mercado registram faturamentos anuais que ultrapassam bilhões de dólares. E, com a expansão desse mercado, a tradução e a localização desses produtos também entra em ascensão. Os jogos eletrônicos e digitais apresentam inúmeros gêneros, como esporte, luta, RPG, ação etc. Devido à alta capacidade de armazenamento das mídias atuais, e da tecnologia avançada para o desenvolvimento desses produtos, atualmente, é possível fazer com que um único jogo eletrônico ou digital apresente em sua jogabilidade as características de diversos gêneros combinados. Além disso, ao longo dos anos de desenvolvimento da indústria, eles passaram a apresentar cada vez mais informações textuais; tais informações estão presentes nos cenários, enredo, narração, diálogos, itens como cartas e documentos diversos, descrições de itens, missões, perfil de personagens, opções, termos de responsabilidade e, até mesmo, nas caixas dos jogos vendidos em mídia física. Tais produtos têm uma vasta demanda pela tradução e localização de seus conteúdos, a fim de, por um lado, proporcionar uma boa experiência para os jogadores, que poderão compreender a história e entender melhor as dinâmicas de jogabilidade e, por outro, ampliar o mercado das desenvolvedoras em diversos países, proporcionar acessibilidade e, possivelmente, aumentar o volume de vendas. Para exemplificar os tipos de localização de jogos, essa monografia traz os conceitos apresentados por Chandler e Deming, que são: jogos sem localização, localização *box and docs*, localização parcial e localização completa. Uma das principais ferramentas dos profissionais de tradução e localização de jogos eletrônicos e digitais são as *CAT Tools* (*Computer Assisted Translation Tool*, ou, em português, Ferramenta de Tradução Assistida por Computador), que permitem, dentre suas diversas funções, a criação de memórias de tradução e bases terminológicas que não só agilizam o trabalho como, também, proporcionam uma consistência mais eficaz da terminologia usada no projeto. Assim, esta monografia apresenta a tradução e a localização de *Ann*, um jogo digital de suspense e *survival horror* desenvolvido e lançado em 2021 por Jason “Rong” H., comenta os processos adotados desde a extração do texto no *software* de desenvolvimento do jogo, mostra a importação do texto na *CAT Tool MemoQ 9.10.14*, discute aspectos considerados relevantes para o projeto, e apresenta resultados que avaliam as vantagens e desvantagens do uso das memórias de tradução e bases terminológicas tanto na tradução e localização de *Ann*, quanto de jogos em geral.

### Palavras-chave:

Tradução. Localização. Jogos Digitais. *Ann*.

## ABSTRACT

The electronic and digital games market is one of today's most lucrative industries. Market indicators show annual profits in excess of billions of dollars. And as this market expands, the translation and localization of these products is also on the rise. Electronic and digital games feature numerous genres, such as sports, fighting, RPGs, action, etc. Due to the high storage capacity of today's media, and the advanced technology for developing these products, it is now possible to make a single electronic or digital game present in its gameplay the characteristics of several genres combined. In addition, over the years of development of the industry, they have started to present more and more textual information; such information is present in the scenarios, plot, narration, dialogs, items such as letters and various documents, descriptions of items, missions, character profiles, options, terms of responsibility, and even on the boxes of games sold on physical media. Such products have a vast demand for the translation and localization of their content in order to, on the one hand, provide a good experience for players, who will be able to understand the story and better understand the gameplay dynamics, and, on the other hand, expand the market of the developers in several countries, provide accessibility, and possibly increase the volume of sales. In order to explain the types of game localization, this undergraduate thesis presents the four types defined by Chandler and Deming: games not localized, box and docs, partial localization, and full localization. One of the main tools used by translation and localization professionals for electronic and digital games is the CAT Tools (Computer Assisted Translation Tool), which allow, among their many functions, the creation of translation memories and terminological bases that not only speed up the work but also provide a more effective consistency of the terminology used in the project. Thus, this study presents the translation and localization of *Ann*, a digital suspense and survival horror game developed and released in 2021 by Jason "Rong" H., comments on the processes adopted since the extraction of the text in the game's development software, shows the import of the text in CAT Tool MemoQ 9.10.14, discusses aspects considered relevant to the project, and presents results that evaluate the advantages and disadvantages of the use of translation memories and terminological bases both in the translation and localization of *Ann*, and of games in general.

### Keywords:

Translation. Localization. Digital Games. *Ann*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES E TABELAS

### Figuras:

Figura 1: Previsão de faturamento global da indústria de jogos para 2023	11
Figura 2: Capa do jogo <i>Outlast</i> (2013)	16
Figura 3: Imagem do jogo <i>Outlast</i> (2013)	16
Figura 4: <i>Corpse Party</i> (PSP Version, 2011)	19
Figura 5: <i>Resident Evil 1</i> (1996)	21
Figura 6: <i>Resident Evil 6</i> (2013)	21
Figura 7: Tela inicial do jogo <i>Ann</i>	23
Figura 8: Tela do jogo <i>Ann</i> (2021)	24
Figura 9: Tela inicial do jogo <i>Super Mario Bros.</i> (Nintendo, 1985)	26
Figura 10: <i>Final Fantasy</i> (1987 JP; 1990 NA)	27
Figura 11: Cena do jogo <i>Mario Kart 8 Deluxe</i> (2014)	28
Figura 12: Eventos no ambiente da faculdade, no prólogo do jogo <i>Ann</i>	31
Figura 13: Evento “some guy”	32
Figura 14: Tela de edição de texto no RPMMZ	32
Figura 15: Segmentos 9-14 e 2248-2254 no MemoQ	34
Figura 16: Segmento “I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way.” presente no arquivo do jogo.	35
Figura 17: Segmento “I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way.” presente na memória de tradução do jogo.	35
Figura 18: Segmento “I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way.” traduzido no jogo <i>Ann</i> .	36
Figura 19: Trechos com comandos no RPGMMZ	39
Figura 20: Exemplo do uso de <i>tags</i>	40

### Tabelas:

Tabela 1: Alguns segmentos de <i>Ann</i> e suas respectivas traduções .....	37
---	----

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	10
<b>CAPÍTULO 1 – A TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE JOGOS E O GÊNERO <i>SURVIVAL HORROR</i> .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO 2 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>22</b>
<b>CAPÍTULO 3 – A TRADUÇÃO E A LOCALIZAÇÃO COMENTADAS DE <i>ANN</i> .....</b>	<b>29</b>
<b>3.1 Aspectos técnicos e tecnológicos relacionados ao processo de tradução e localização.....</b>	<b>29</b>
<b>3.2 Aspectos tradutórios .....</b>	<b>36</b>
<b>PALAVRAS FINAIS .....</b>	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>48</b>
Tradução e localização do jogo <i>Ann</i> (2021) realizada por mim, Michel Dornes Teixeira.....	48

## INTRODUÇÃO

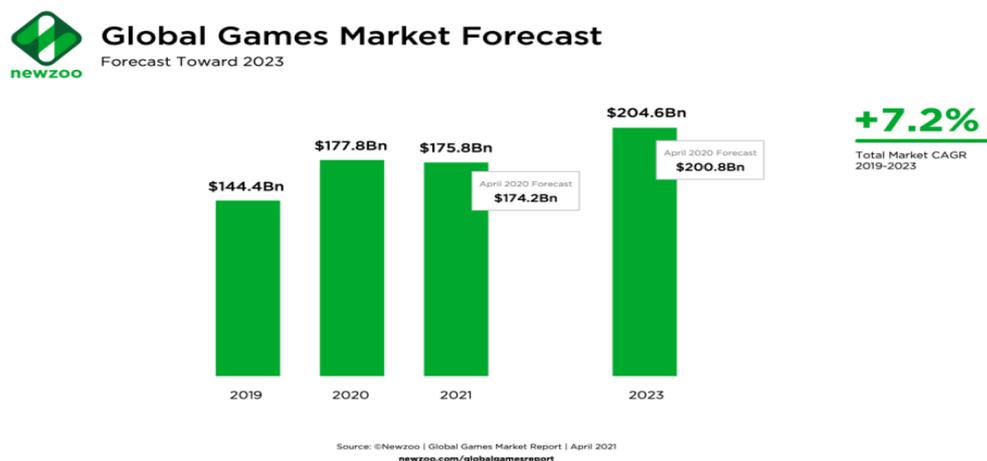
A indústria de jogos (eletrônicos ou digitais)<sup>1</sup> está entre as mais promissoras na economia global. Com faturamento de centenas de bilhões de dólares anuais, o setor tende a crescer cada vez mais. Uma pesquisa realizada pela consultoria *Newzoo*<sup>2</sup> indica que o faturamento desse mercado ultrapassará US\$ 200 bilhões até o fim de 2023. O gráfico a seguir mostra o faturamento da indústria entre os anos de 2019 e 2021, seguidos da previsão para 2023. O ano de 2020 teve um resultado muito maior que o de 2019. Algumas pesquisas indicam que esse aumento ocorreu pelo fato de muitas pessoas passarem a ficar mais dentro de casa, devido à pandemia da Covid-19. Conseqüentemente, essas pessoas passaram a consumir mais jogos para passar o tempo, principalmente os jogos para celular. O ano de 2021 teve um resultado menor do que o de 2020, US\$ 175,8 bilhões, isto é, dois bilhões a menos que o ano anterior, mas, ainda assim, conseguiu superar o faturamento estimado, que era de US\$ 174,2 bilhões. A previsão para 2023 é de um faturamento de US\$ 204,6 bilhões.

---

<sup>1</sup> Embora jogos eletrônicos e digitais possam ser usados como sinônimos por serem executados em computadores pessoais, consoles de jogo (PlayStation; Xbox), dispositivos portáteis (e.g. Nintendo Game Boy, handhelds, *smartphones*) ou fliperamas, o jogo digital é um sistema como qualquer outro jogo, com a diferença de possuir um *hardware* e *software* como componentes essenciais. Nesta monografia, a palavra jogo será utilizada daqui em diante em referência a ambos.

<sup>2</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>.

Figura 1: Previsão de faturamento global da indústria de jogos para 2023



Fonte: Newzoo (2021).

No Brasil, o crescimento não é diferente. O país tem o maior mercado de jogos da América Latina e ocupa o 13º lugar na classificação mundial (NEWZOO, 2021).

Conforme a Pesquisa Game Brasil (2022)<sup>3</sup>, 74,4% da população brasileira afirma ter o costume de consumir jogos. A maioria desse público é composta por mulheres (51%); e os homens totalizam os 49% restantes. A mesma pesquisa também relata que a faixa etária da maioria dos jogadores está entre 20 a 24 anos de idade (25,5%).

Desde as *pinball machines* lançadas em 1920, à criação do Pac-Man pela empresa japonesa Namco e mais tarde a Nintendo, em 1980, e desde o surgimento de distintas plataformas, tais como jogos para computador, Playstation 2, 3 e 4, PSP, Xbox (360), GC, GBA, Nintendo DS (Wii), Wii U, sem contar as arenas de batalha on-line, a bilionária indústria que envolve esses produtos tem atraído usuários das mais diversas idades e nacionalidades. Um dos principais fatores que podem influenciar o crescimento do mercado no Brasil é a tradução e localização de

<sup>3</sup> <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>

jogos (ESQUEDA; FERNANDES, 2019, p.3). Enquanto a tradução lida com os elementos textuais dos jogos, a localização lida com os elementos técnicos relacionados à mecânica desses produtos, isto é, componentes de *software* e até mesmo hardware.

Por décadas, as grandes desenvolvedoras negligenciaram a importância da tradução e localização de jogos para idiomas além do inglês e do japonês. Nesse cenário, os jogadores tinham que se contentar em jogar nos idiomas originais dos jogos, o que dificultava o entendimento de um jogador quanto aos objetivos e história do jogo, uso de itens e opções de menu.

Atualmente, os jogos contam cada vez mais com elementos de imersão à jogabilidade e ao enredo, apresentando não apenas textos que abrangem os aspectos técnicos, como menus, itens e opções, mas, também, diversos elementos culturais específicos, diálogos mais naturais, que podem incluir gírias, palavrões e piadas, nomes de figuras históricas, lugares e outros elementos que podem compor a narrativa. Portanto, a atuação de um tradutor profissional especializado em localização de jogos é essencial para que o público tenha acesso a todos esses elementos, a fim de obter uma experiência mais completa ao consumir o produto. “A equipe envolvida na tradução e localização de jogos deve se atentar ao fato de que o objetivo principal é proporcionar a imersão dos jogadores ao jogo, independentemente do idioma falado por eles”<sup>4</sup> (ESQUEDA, 2020, p. 704, tradução nossa).

Apesar de a tradução e localização de jogos existirem desde meados dos anos 1980, essa prática conjunta foi até certo ponto ignorada nos Estudos da Tradução até a metade da primeira década do século XXI (O’HAGAN; MANGIRON, 2013, p. 26). Embora tenham surgido mais publicações relacionadas ao tema, o mercado de jogos ainda carece de estudos que abordem os aspectos da tradução e da localização e de sua importância para os jogadores.

Além de buscar contribuir não apenas com a comunidade acadêmica dos Estudos da Tradução no que tange aos processos de tradução e localização de jogos, esta monografia também visa auxiliar os tradutores e localizadores de jogos

---

<sup>4</sup> *The video game localization team has to draw attention to the fact that the main goal is to immerse players in the game, no matter what language they speak (...).*

no que concerne à adoção de princípios, estratégias e técnicas tradutórias e de localização.

Assim, o objetivo geral desta monografia é traduzir e localizar o jogo *Ann* do inglês para o português, do gênero *survival horror*, buscando, por meio da tradução comentada, tecer comentários e análises sobre seus processos de tradução e localização.

Esta monografia está composta pelas seguintes partes: uma introdução ao gênero *survival horror*, seguida dos objetivos e justificativas da tradução e localização do jogo *Ann* e, por último, da tradução comentada.

## **CAPÍTULO 1 – A TRADUÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE JOGOS E O GÊNERO *SURVIVAL HORROR***

Como brevemente ressaltamos na Introdução desta monografia, a tradução e localização de jogos são processos complementares. Enquanto a tradução envolve processos de adaptação linguístico-cultural de uma língua a outra, a localização age inclusive sobre os termos e condições legais para uso desses produtos em determinado país, sobre os elementos de capa e contracapa, além de lidar com características estéticas dos jogos, como aparência de personagens, símbolos religiosos, cores etc.

Dunne (2020) ressalta que 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 localidades, daí o termo *localização* de jogos, ou em inglês, *game localization*. A importância desse processo está diretamente ligada à aceitação do produto pelo público-alvo.

No caso dos jogos, os jogadores esperam que sua experiência seja tão boa ou melhor do que aquela de quem joga no idioma “original”. É preciso ressaltar que o uso da palavra “original”, entre aspas, diz respeito apenas ao idioma em que o jogo foi desenvolvido, uma vez que as traduções são, de fato, textos originais. Um jogo que envolva piadas, trocadilhos, jogos de palavras, referências culturais como seriados e programas de TV terá seu texto localizado para a cultura alvo, logo, não se pode negar que toda a tradução criada ali é um texto inédito, e não uma mera transposição de palavras de um idioma para outro.

Chandler e Deming (2005 apud COELHO; ESQUEDA, 2017) dividem a localização de jogos em quatro níveis:

- Jogos sem localização;
- Localização *box and docs*;
- Localização parcial; e
- Localização completa.

Como o nome indica, os jogos sem localização não possuem nenhuma forma de investimento na localização de seu conteúdo, sendo assim, o jogo é distribuído tal qual foi desenvolvido. Jogos com localização *box and docs* têm alguns de seus materiais localizados, como embalagens, manuais e termos de usuário. É uma opção normalmente usada em jogos de baixo conteúdo linguístico ou de pouco apelo comercial. Foi uma abordagem bastante usada no início da indústria de jogos (COELHO; ESQUEDA, 2017).

Na localização parcial, os jogos terão uma grande parte de seu conteúdo localizada; além dos manuais e documentos citados no método anterior, essa modalidade também inclui os conteúdos de menus, itens, textos presentes no jogo e legenda dos diálogos, se houver. Nessa abordagem, o idioma original é mantido nas falas dos personagens e nos créditos.

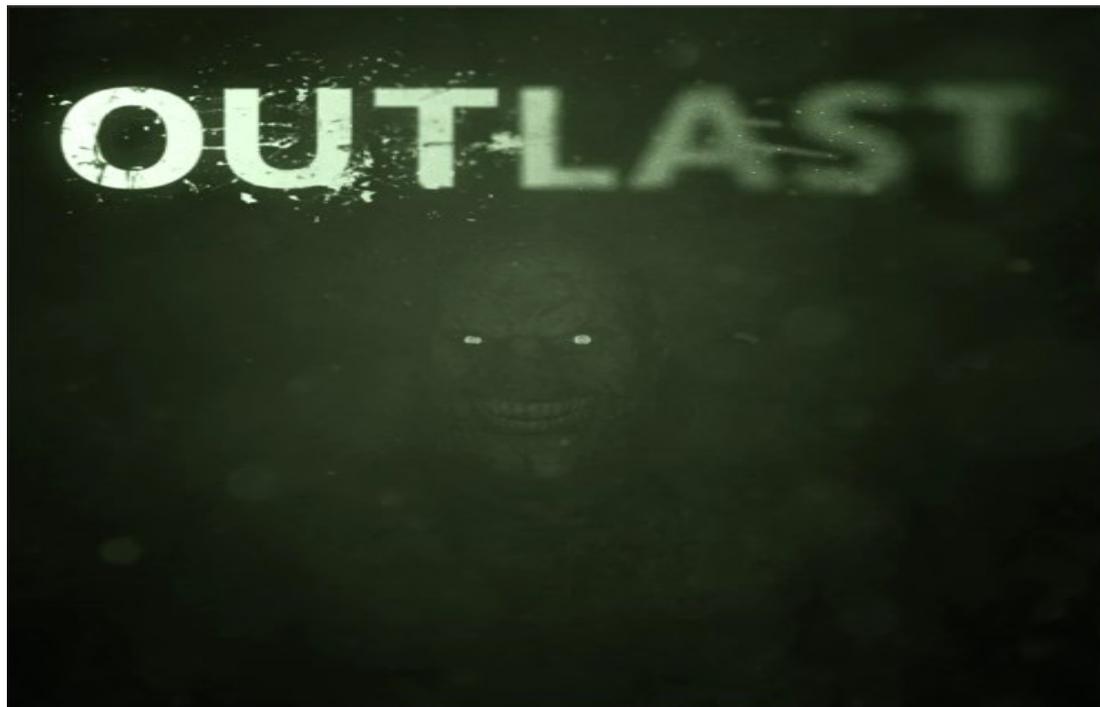
Os processos de tradução e localização de jogos e seus respectivos níveis de localização, sejam *box and docs*, parcial ou completo, atingem todos os gêneros de jogos, incluindo os *survival horror games*, gênero do jogo que será o objeto de estudo desta monografia.

O gênero de jogo *survival horror* costuma ser marcado pela trilha sonora baixa, que se intensifica em momentos de tensão e confrontos com chefes, pelo uso de objetos variados para escapar de ambientes, fugir ou desviar de inimigos, ou, quando possível, derrotá-los. Bastante popular no mundo todo, esse gênero conta com várias franquias famosas como *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Outlast* e vários outros.

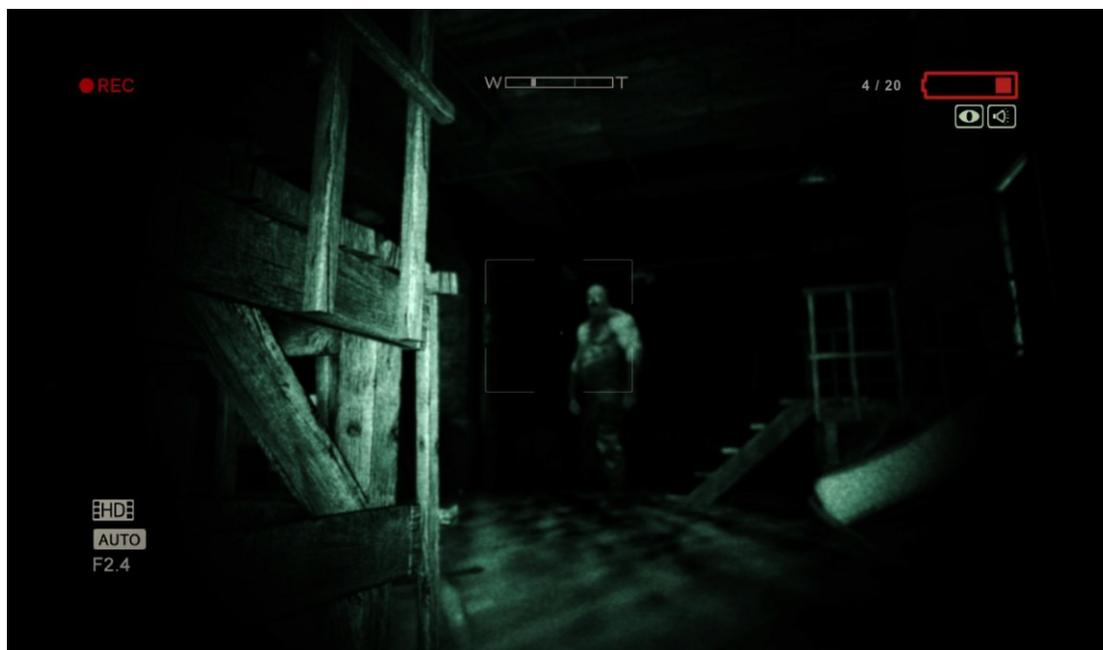
Os três jogos ora citados foram eleitos pelos leitores do site Tecmundo como os melhores jogos de terror já criados<sup>5</sup>. Na votação, o jogo *Outlast* ficou em primeiro lugar, com 27% dos votos.

---

<sup>5</sup> <https://www.tecmundo.com.br/voxel/207684-top-leitores-melhores-jogos-terror-acordo-publico.htm>

Figura 2: Capa do jogo *Outlast* (2013)

Fonte: OUTLAST. Montreal, Canadá: Red Barrels Inc., 2013.

Figura 3: Imagem do jogo *Outlast* (2013)

Fonte: OUTLAST. Montreal, Canadá: Red Barrels Inc., 2013.

As Figuras 2 e 3 mostram, respectivamente, a capa e uma imagem do jogo *Outlast*, lançado em 2013 para PC, Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch; este último, em 2018. O jogo conta a história do jornalista anônimo, Miles Upshur, que

decide investigar um manicômio misterioso que, supostamente, estaria abandonado. Ao explorar o local, o personagem se depara com vários cadáveres espalhados pelo chão e, conforme continua sua investigação, ele é atacado e capturado por um ex-funcionário. O objetivo de Miles é descobrir o que aconteceu no manicômio e escapar do local. *Outlast* é um jogo em primeira pessoa e, além da ambientação sombria, pouca luz e inimigos assustadores, o jogo conta com um elemento que causa ainda mais tensão nos jogadores: o personagem não conta com nenhuma arma ou objeto para se defender. Suas únicas opções são correr e/ou se esconder dos inimigos.

Nos filmes de terror, embora os elementos característicos do gênero sejam muito bem trabalhados para causar medo e/ou sustos, como a trilha sonora, iluminação e cortes de cena, o tipo de apreensão sentida pelos telespectadores está relacionado à posição que ocupam enquanto assistem à produção. Em um filme, os telespectadores veem os acontecimentos em terceira pessoa e sabem que, por mais maléfico que um vilão possa ser, este não poderá lhes atingir fisicamente. Segundo Rouse III (2009), os sentimentos de medo e apreensão partem da empatia que os telespectadores sentem pelos personagens da trama. O autor também explica que a imersão em um jogo pode até mesmo fazer com que os jogadores movimentem os próprios corpos para se desviar de um projétil que voa em direção à tela. Richard Rouse III é designer de jogos digitais e criador do jogo de terror *The Suffering*, aclamado tanto pela crítica especializada quanto pelos jogadores.

Nos jogos, no entanto, a forma como os jogadores sentem a trama é diferente de um filme, isto é, a visão é em primeira pessoa. Conforme a descrição de Sharp (2014), na visão em primeira pessoa, vemos o mundo pelos olhos do personagem, criando uma conexão entre a interface e a capacidade do jogador de ver o mundo. Essa mecânica foi usada pela primeira vez no jogo *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), e se popularizou em jogos de ação, dando origem ao gênero FPS (*First-person shooter*), ou “tiro em primeira pessoa”, em português. Rouse III (2009) diz que, nos jogos, o jogador se projeta no personagem principal mais do que em qualquer outro meio de entretenimento.

Quando alguém consome jogos de terror, é provável que não reflita sobre o processo de criação desse tipo de produto. Entretanto, todos os detalhes de programação, narrativa, ambientação e trilha sonora são pensados tendo em vista

um objetivo: causar determinada reação em seu público e promover certa experiência (ALVES, 2021)<sup>6</sup>. Além desses elementos, é comum que os jogos de sobrevivência apresentem ao jogador certas escolhas que podem mudar a direção da história. Assim, vários caminhos, objetos e interações podem ficar inacessíveis. Tais escolhas podem afetar, até mesmo, o final dos jogos, proporcionando um alto fator de “re jogabilidade”. Nos jogos, a re jogabilidade 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 (SILVA, 2022). Ao terminar um jogo, o jogador pode recomeçá-lo (do início ou a partir de certo ponto na história) para fazer escolhas diferentes, seguir por outros caminhos, assistir a cenas diferentes e, se conseguir, presenciar outros finais.

O jogo *Ann*, objeto de estudo desta monografia, possui cinco finais; cada um depende dos caminhos e opções de diálogo escolhidos pelo jogador. Outros jogos semelhantes à *Ann* são: *Clock Tower* (1995), *Claire* (2016) e *Corpse Party* (1996). Este último teve forte influência para a criação de *Ann*. Além de ter sido desenvolvido no mesmo *software* (RPG Maker), o jogo também se passa em uma escola que sofreu modificações misteriosas e passou a ser assombrada por fantasmas de ex-alunos. Assim como em *Ann*, a movimentação da personagem ocorre em quadros, há diversos itens a serem coletados e vários ambientes a serem explorados para que o mistério seja solucionado; isto é, se a personagem conseguir ficar viva até cumprir esse objetivo.

---

<sup>6</sup> <http://jornalismojunior.com.br/terror-nos-videogames-como-o-medo-e-construido/>

Figura 4: *Corpse Party* (PSP Version, 2011)

Fonte: CORPSE PARTY. North America. Team GrisGris, 2011<sup>7</sup>.

O jogo *Corpse Party*, assim como a grande franquia *Resident Evil*, foi originalmente escrito e lançado em japonês, mas só foi localizado para o inglês, e lançado nas Américas e na Europa 15 anos depois, em 2011. Em vários jogos desse gênero, é comum que o jogador encontre documentos, livros e cartas que visam ajudar a compreender o que se passa na história, qual foi a origem do mistério e o porquê de alguns acontecimentos. Logo, a falta de tradução e localização acaba limitando a experiência dos jogadores que não conhecem o idioma original do jogo, reduzindo, assim, sua imersão.

Por esse motivo, muitos grupos de fãs se dedicam a fazer traduções amadoras de seus jogos favoritos, por meio de um processo conhecido como *rom hacking*. O processo consiste em acessar o código-fonte do jogo e extrair todo o texto para poder ser traduzido. É muito comum encontrar essas traduções amadoras de jogos lançados para consoles como o Super Nintendo, por exemplo, que possui uma vasta biblioteca de jogos lançados apenas no Japão. Há pontos positivos e negativos que podem ser destacados quanto às traduções de fãs. Por um lado, a

---

<sup>7</sup> Imagem disponível no site oficial do jogo: <http://corpsepartygame.com/cp/>

tradução amadora, ainda que contenha falhas, pode proporcionar a experiência de jogabilidade que os jogadores não tiveram, ou teriam, jogando em um idioma que não conhecem. Porém, a quebra do código do jogo para a tradução e, conseqüentemente, o acesso ao jogo traduzido, configura prática de pirataria. Por outro lado, essa mesma pirataria mostra para as desenvolvedoras a importância de localizar seus jogos, uma vez que elas acabam perdendo vendas e/ou participação de mercado em determinadas regiões devido a práticas ilícitas. Jogos localizados atraem mais jogadores e, conseqüentemente, aumentam as vendas de jogos.

Outro aspecto negativo da tradução amadora é que, geralmente, perde-se muita consistência linguística, além da possível perda de detalhes relacionados a trocadilhos, piadas e referências culturais, que, possivelmente, um tradutor profissional não perderia. Vale ressaltar que, embora os fãs tenham um exímio conhecimento da terminologia intrínseca ao conteúdo que admiram, como nomes de personagens, objetos, armas, lugares, e vários outros elementos, a tradução profissional exige um grande domínio dos idiomas de trabalho, principalmente do idioma alvo, que é o idioma no qual o tradutor produz o novo texto. Logo, o profissional dessa área deve compreender as normas gramaticais, sintáticas e semânticas do idioma, sempre adequando o texto ao tom desejado.

Por sua vez, o jogo *Resident Evil* (1996), originalmente lançado com o nome *Biohazard*, no Japão, recebeu a localização profissional de todos os textos para o inglês, além de ter sido dublado nesse idioma. Ainda que tenha sido lançado em inglês fora do Japão, a experiência ainda era limitada para os jogadores que não falavam o idioma para o qual foi localizado. Grande parte dos jogadores de países como o Brasil jogavam sem compreender a história e, muitas vezes, precisavam “adivinhar” qual a função de determinado objeto ou qual caminho seguir. A franquia recebeu sua primeira localização para o português em 2013, no jogo *Resident Evil 6*.

Figura 5: *Resident Evil 1* (1996)

Fonte: RESIDENT EVIL. North America. Capcom, 1996.

Figura 6: *Resident Evil 6* (2013)

Fonte: RESIDENT EVIL 6. North America. Capcom, 2013.

Diante do exposto, percebe-se a importância da tradução e localização de jogos, não apenas para os jogadores, mas para a própria comercialização desses produtos.

Assim, na próxima seção, apresentarei e comentarei a tradução e localização do jogo *Ann*.

## CAPÍTULO 2 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Contemplando os níveis apontados por Chandler e Deming (2005 apud COELHO; ESQUEDA, 2017), a localização completa abrange a localização de todo o conteúdo linguístico presente no jogo, desde embalagens e manuais às falas que, nessa modalidade, serão dubladas no idioma de chegada. A localização completa, muitas vezes, gera divergência de opiniões quanto à aceitação dos jogadores. Alguns jogadores, muitas vezes por falta de conhecimento do processo tradutório e, principalmente, das etapas da localização, acabam criticando o resultado apresentado. Por outro lado, há também jogadores e críticas especializadas que não poupam elogios aos jogos bem localizados.

Baseando-se nos níveis propostos por Chandler e Deming (2005 apud COELHO; ESQUEDA, 2017), esta monografia adotou o nível de localização completa para o objeto em estudo: o jogo *Ann*. Embora o jogo não tenha diálogos com voz, todo o conteúdo linguístico foi traduzido e localizado do inglês para o português brasileiro por mim, proponente desta monografia, e encontra-se no Apêndice.

Com o intuito de aprimorar a imersão do jogador, o processo de localização completa tem se tornado cada vez mais comum<sup>8</sup> (SCHLIEM, 2012 apud O'HAGAN, 2019, p. 8-9, tradução nossa). No caso do jogo *Ann*, ambientado em uma faculdade de Artes, sua localização envolveu termos como nome de cursos, objetos comuns a esse ambiente, como itens de moda, música e artes plásticas, cargos dos personagens e os demais termos presentes em outras mídias visuais como cartazes, painéis e menus.

*Ann* é um jogo do gênero suspense e *survival horror*, no qual o jogador precisa explorar uma faculdade assombrada por criaturas misteriosas, onde até objetos inanimados ganham vida.

---

<sup>8</sup> SCHLIEM, Aaron. GDC 2012 (March 5-9) increases localization focus. Multilingual, Idaho, USA, v. 23, n. 128, ed. 4, p. 8-9, 4 jun. 2012. E-book.

Figura 7: Tela inicial do jogo *Ann*

Fonte: ANN. Worldwide. Rong, 2021.

*Ann* é um jogo digital gratuito para computador, desenvolvido, em 2021, por Jason “Rong” H. no *software* RPG Maker MZ (RPGMMZ), e está disponível para download nas plataformas Itch.io e Steam. Trata-se de um jogo de suspense, com elementos de terror, que se passa em uma faculdade de artes, dividida entre os setores de Artes Digitais, Moda, Música e Artes Plásticas. Segundo o estatuto da faculdade, é proibido permanecer no campus após às 21 horas. Para tentar adiantar seus trabalhos, a personagem principal, Ann, decide ficar na faculdade até o horário permitido, mas acaba cochilando sobre o teclado do computador. Quando desperta, a faculdade está completamente diferente, e nem tudo está onde deveria. Ann precisa encontrar uma saída, mas, ao explorar o local, percebe que não será nada fácil.

Figura 8: Tela do jogo Ann (2021)



Fonte: ANN. Worldwide. Rong, 2021.

Assim, o objetivo geral desta monografia é traduzir e localizar o jogo *Ann* do inglês para o português. Para operacionalizar tal objetivo, proponho os seguintes objetivos específicos:

1. Descrever as características do jogo;
2. Extrair de seu produto o texto a ser traduzido e categorizar os itens localizáveis nele presentes;
3. Traduzir e localizar o jogo *Ann* e criar uma memória de tradução com o conteúdo localizado;
4. Analisar e comentar as principais etapas da tradução e da localização do jogo, fazendo uso dos princípios da tradução comentada.

Antes de iniciar, de fato, o processo de tradução, os textos presentes no jogo foram divididos em categorias e, em seguida, classificados conforme a necessidade de localização. Dentre os tipos de texto estão: diálogos, menus, itens, animações e textos em outras mídias, como tela de celular, cartazes e objetos. O processo de localização depende da estratégia adotada, mas costuma começar pela extração dos elementos que serão traduzidos, como os descritos antes. Em seguida, os termos e fragmentos de texto foram preparados e direcionados para a localização

(O'HAGAN, 2019). O *software* utilizado para a extração dos textos será o mesmo em que o jogo foi desenvolvido, RPG MAKER MZ.

O acesso ao texto deu-se ao abrir o arquivo de origem do jogo com o *software* em questão. Após a extração, o texto foi organizado em um arquivo para ser aberto na CAT Tool MemoQ (uma tecnologia húngara de tradução assistida por computador, em referência a *Computer Assisted Translation Tool*); em seguida, o jogo foi traduzido e localizado do inglês para o português brasileiro. Após a tradução e localização do texto selecionado, o processo foi analisado e comentado por mim, a fim de abordar os desafios encontrados e expor os elementos considerados mais relevantes. Ao fim da tradução, também foi gerada uma memória de tradução (TM – *Translation Memory*) por meio do MemoQ, para elencar os segmentos e termos mais comuns em *Ann* e, também, em jogos de forma geral.

Ainda há poucas pesquisas disponíveis que contemplem o uso de CAT Tools e de seus impactos na localização de jogos. Isso se deve ao fato do uso de *CAT Tools* e de memórias de tradução nesta área ainda ser uma prática recente (O'HAGAN, 2019). Pretende-se demonstrar que a memória de tradução de um jogo, embora possa ajudar em algumas escolhas tradutórias, nem sempre poderá ser aproveitada em todo tipo de jogo, uma vez que jogos de diferentes estilos têm suas próprias características e objetivos.

Embora a tradução e a localização estejam diretamente conectadas, alguns procedimentos fazem com que esses dois processos tenham certas distinções.

Bernal-Merino (2006) define a localização como o processo de adequar um produto a um país e à língua-alvo não apenas nos âmbitos linguístico e cultural, mas, também, nos âmbitos técnicos e legais. Ou seja, a tradução lida com o componente linguísticos e a localização com os elementos técnico-tecnológicos.

A partir da definição de localização proposta Bernal-Merino (2006) e, sabendo que a tradução e localização têm-se mostrado um procedimento cada vez mais presente nos jogos, surgem as seguintes questões: por que traduzir e localizar um jogo? A quem interessa tais tradução e localização? Quais os procedimentos necessários para a tradução e localização de um jogo? Quais seriam os desafios de se traduzir e localizar o jogo *Ann*?

Nas primeiras décadas da indústria de jogos, muitos deles apresentavam pouquíssimos elementos textuais. A “Geração 8 bits”, como é conhecida a geração

de consoles como o Nintendo Entertainment System (Nintendo), popularmente chamado de Nintendinho no Brasil, e do Master System (Sega), popularizou jogos de plataforma como *Super Mario Bros.* e *Sonic*. Esses e outros jogos da época focavam, principalmente, na jogabilidade; não havia enredos muito elaborados ou grandes informações da história, até porque os cartuchos em que eram produzidos não tinham memória suficiente para armazenar tanta informação.

Figura 9: Tela inicial do jogo *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)



Fonte: *SUPER MARIO BROS.* Japan. Nintendo, 1985.

Como mostra a figura 9, as informações textuais de *Super Mario Bros.* se resumem aos termos: World, Time, 1 Player Game, 2 Player Game e Top. Apesar de já ser uma versão localizada do japonês para o inglês, a falta de localização para outros idiomas não interfere diretamente na experiência dos jogadores, uma vez que o objetivo é chegar ao fim de cada fase e, caso os jogadores desejem, conseguir a maior pontuação possível.

Por outro lado, jogos de RPG como os da famosa franquia *Final Fantasy*, que teve seu primeiro jogo lançado em 1987, no Japão, são jogos em que a narrativa é extremamente importante para imersão dos jogadores. É a narrativa que conduz e faz fluir a história do jogo. Alguns jogos da franquia foram lançados apenas em japonês, o que limitou bastante o acesso e a diversão de jogadores que queriam experimentar esses jogos, mas desconheciam o idioma. Posteriormente, esses jogos acabaram sendo localizados para a língua inglesa e lançados no ocidente.

Figura 10: *Final Fantasy* (1987 JP; 1990 NA)



Fonte: *FINAL FANTASY*. Japan. Square, 1987.

Além dos diálogos, nomes de itens, locais e de inimigos, os jogos, em geral, apresentam inúmeros elementos culturais, como personagens históricos, mitologias, símbolos religiosos, cores, expressões idiomáticas e vários outros elementos que podem, de certa forma, causar estranhamento em diferentes culturas.

Por motivos como esses, os processos de tradução e localização são elementos fundamentais na produção de um jogo, principalmente quando a desenvolvedora busca comercializar o jogo em diversos países. Além de adaptar o conteúdo linguístico e visual para o mercado local, esses processos proporcionam a inclusão de diversos jogadores que não teriam uma boa experiência com um jogo no idioma no qual foi originalmente escrito.

A tradução e localização de um jogo envolvem não somente profissionais diretamente ligados à tradução, como tradutores, revisores e gerentes de projeto, mas, também, profissionais do setor jurídico, marketing, relações pessoais/internacionais e programação.

Além dos aspectos linguísticos de um jogo, é preciso que seu lançamento também esteja de acordo com as leis vigentes no país, o que pode resultar em mudança de títulos, censuras de falas e/ou caracterizações de personagens e lugares e capa. Até mesmo as fases ou missões podem ser alteradas em determinados países.

O jogo *Mario Kart 8 Deluxe*, por exemplo, lançado em 2017 para o Nintendo Switch, precisou de uma atualização para que um gesto de comemoração de uma

personagem fosse removido do jogo. Conforme a matéria do site Techtudo: “Depois de ter lançado o jogo, a Nintendo recebeu reclamações de países europeus após a personagem Inkling Girl, de Splatoon, mandar como comemoração o conhecido gesto “da banana” para seus oponentes. Em alguns países da América Latina e Europa, o gesto é o equivalente ao “mostrar o dedo do meio”, algo que aumentaria a classificação em diversos países.”<sup>9</sup> A figura 11 mostra o gesto removido do jogo.

Figura 11: Cena do jogo *Mario Kart 8 Deluxe* (2014)



Fonte: MARIO KART 8 DELUXE. Worldwide. Nintendo, 2014.

Esse é um dos casos que comprovam que a tradução e localização precisam ir muito além dos aspectos linguísticos e técnicos e que um jogo pode ser censurado ou até mesmo banido em alguns países por conter determinados elementos.

Embora jogos de terror e suspense como *Ann* e *Resident Evil* tenham conteúdos como mortes, monstros, sangue e armas, no caso de *Resident Evil*, esse gênero nem sempre passa por tantas censuras ou adaptações. No caso de *Ann*, não há imagens, cenas, ou objetos que possam ofender ou, de alguma forma, contrariar os jogadores brasileiros. A localização de *Ann* se dá, principalmente, por seu conteúdo relacionado a uma universidade, como os cursos oferecidos, cargos, objetos encontrados e os diálogos entre os personagens.

---

<sup>9</sup> <https://www.techtudo.com.br/listas/2018/01/wolfenstein-fallout-e-mais-veja-jogos-censurados-em-alguns-paises.ghtml>

## CAPÍTULO 3 – A TRADUÇÃO E A LOCALIZAÇÃO COMENTADAS DE ANN

### 3.1 Aspectos técnicos e tecnológicos relacionados ao processo de tradução e localização

*Ann* (2021) é um jogo digital que se passa em uma faculdade de artes, que oferta cursos diversos, como Artes Plásticas, Música, Design Digital e Moda.

Em um dia letivo comum, a personagem principal, Ann, volta à faculdade após o término das aulas para buscar um pendrive que havia esquecido na sala de aula. Ela aproveita para adiantar alguns trabalhos e acaba cochilando, porém, quando acorda, a faculdade está completamente diferente; as salas e os corredores estão destruídos e com um aspecto sombrio; os objetos inanimados, como as estátuas, instrumentos musicais e manequins agora têm vida e perseguem a personagem pelos cenários. O objetivo de Ann é encontrar uma saída o mais rápido possível. Ao longo da história, ela descobre como o local foi transformado um ambiente assombrado por criaturas macabras e ex-alunos desaparecidos. Ann também conta com a ajuda do enigmático personagem Segurança, que tenta, a todo custo, proteger a personagem principal na busca pela saída.

O jogo apresenta diálogos simples, com assuntos corriqueiros entre alunos e funcionários do local, alguns itens coletáveis e elementos relacionados ao ambiente universitário. Por exemplo, no ambiente do curso de Moda, os jogadores encontrarão máquinas de costura, manequins e peças de roupas; no ambiente de Artes Plásticas, encontrarão objetos tais como argila, estátuas e outras esculturas.

A tradução e localização de um jogo como *Ann* buscam, além de proporcionar a imersão dos jogadores na história, fazer com que os componentes linguísticos sejam fluidos e de fácil compreensão para os jogadores.

O jogo foi desenvolvido no *software* RPG MAKER MZ (RPGMMZ), e esse mesmo *software* foi usado para a tradução e localização de *Ann* durante a elaboração desta monografia. O *software* possui funções que permitem toda a criação de ambientes, movimentação da personagem principal e NPCs (*Non-playable characters*), interação com objetos, inserção de textos de diálogos, descrições e animações. O primeiro jogo da franquia *Corpse Party*, antes citado,

também foi desenvolvido no RPG MAKER, porém, na versão *RPG Tsukuuru Dante98*<sup>10</sup>.

A tradução propriamente dita de *Ann* para a língua portuguesa apresentada nesta monografia também foi feita diretamente no RPGMMZ. Para isso, após fazer o *download* do *software*, foi necessário concluir 13 etapas do tutorial disponível na ferramenta para compreendermos as funções disponíveis, como encontrar, acessar e editar o texto presente no jogo, como funciona o posicionamento de personagens e objetos, textos do tipo “enquete” com opções (as quais são explicadas a seguir), e os demais elementos referentes à criação de um jogo nessa plataforma.

Primeiramente, para acessar todo o conteúdo do jogo e, principalmente, o texto a ser traduzido, foi preciso ter acesso completo ao arquivo-fonte do jogo, concedido pelo criador de *Ann*, Jason Rong, com o qual entramos em contato para fins de elaboração desta monografia. A versão original do jogo, em inglês, possui uma fonte de escrita criada pelo próprio desenvolvedor, contudo, não foi possível usar essa mesma fonte para a tradução em português, uma vez que ela não é compatível com os caracteres do português brasileiro, que contém palavras acentuadas e cedilha.

Portanto, o primeiro passo, antes de editar o texto original, foi encontrar uma fonte compatível com o alfabeto do português brasileiro e defini-la como padrão nas configurações do *software*. A fonte escolhida foi a *Raleway-VariableFont*, usada no tamanho 25, para se adequar à tela de diálogo do jogo. Essa fonte está disponível gratuitamente no site *Google Fonts*<sup>11</sup>.

Com o arquivo aberto no RPGMMZ, foi preciso acessar cada cenário do jogo e, em seguida, acessar cada evento para encontrar o texto a ser traduzido. Eventos podem ser elementos do cenário, comandos de movimentos de personagens ou objetos, animações, objetos estáticos e tudo o que estiver presente no ambiente.

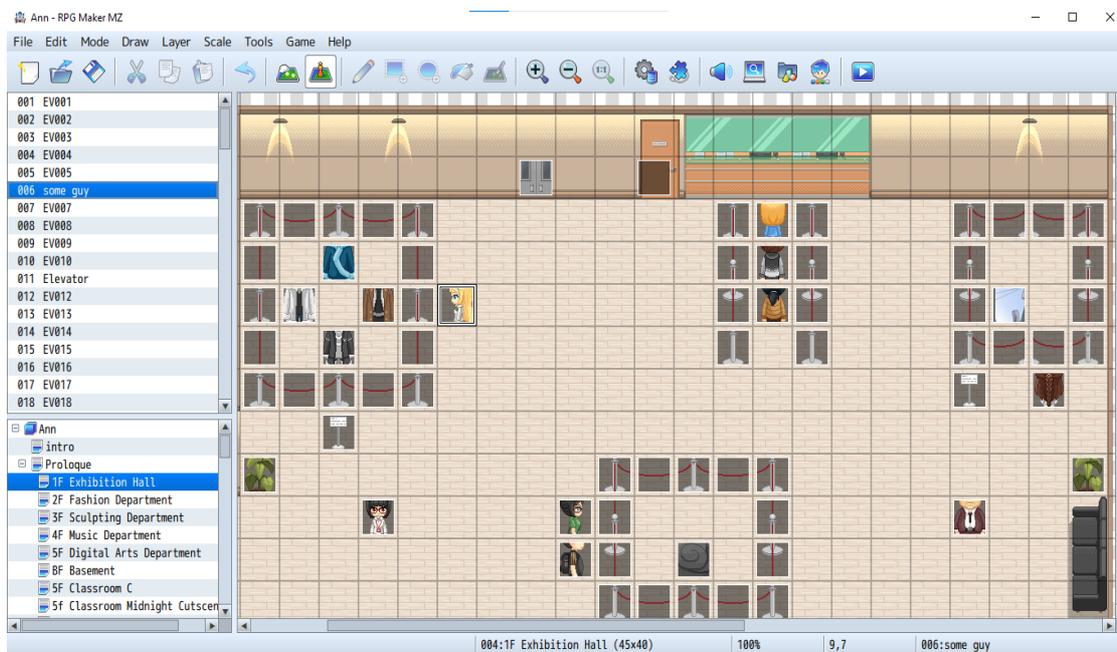
---

<sup>10</sup> <http://corpsepartygame.com/cp/>

<sup>11</sup> <https://fonts.google.com/specimen/Raleway>

A figura a seguir mostra um cenário com 115 eventos, em um ambiente da faculdade, no prólogo do jogo.

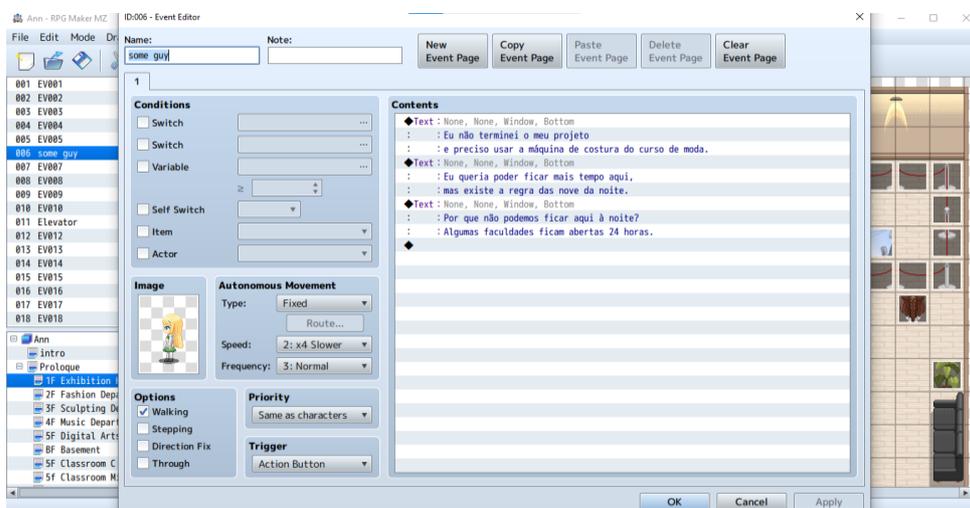
Figura 12: Eventos no ambiente da faculdade, no prólogo do jogo *Ann*



Fonte: Arquivos do autor.

Como ora descrito, para encontrar o texto para tradução, é preciso acessar cada um dos eventos mostrados na lateral esquerda e identificar se há alguma linha de texto; alguns eventos contêm apenas imagens dos personagens e/ou comandos de movimentação. A próxima figura mostra o evento chamado “*some guy*” e as linhas de texto cujas traduções foram elaboradas.

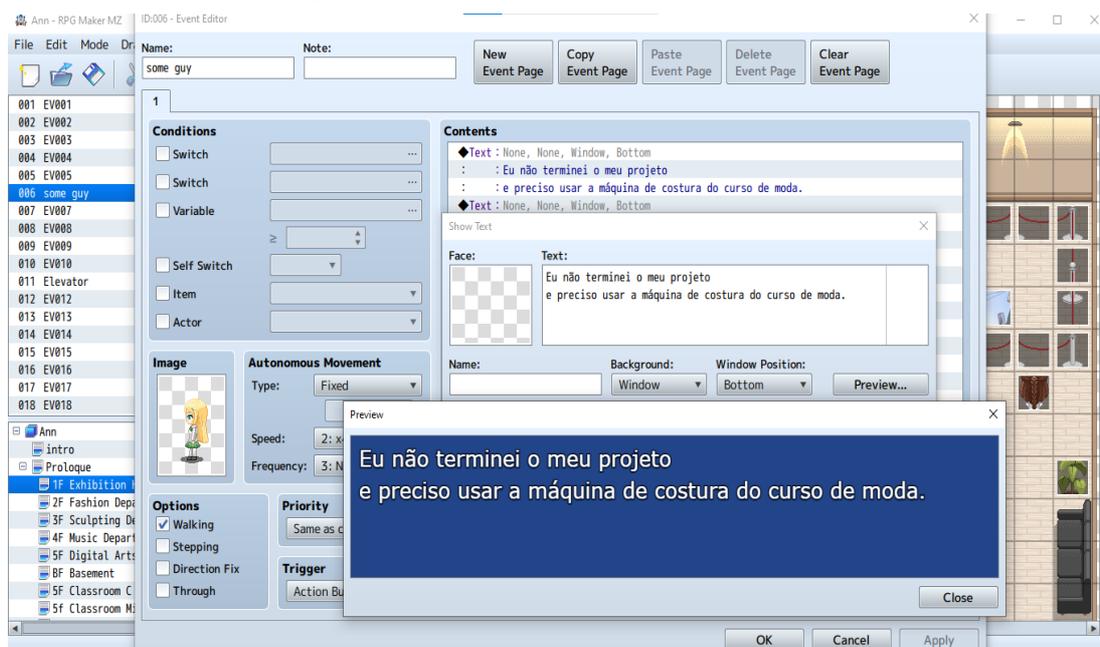
Figura 13: Evento “some guy”



Fonte: Arquivos do autor.

Na Figura 13, logo acima das linhas de texto da personagem, há uma linha intitulada “Text”; essa linha precisa ser acessada para o texto ser editado. Além disso, é possível visualizar como o texto será exibido no jogo. A seguir, está um exemplo da tela de edição de texto, já com a pré-visualização.

Figura 14: Tela de edição de texto no RPMMZ



Fonte: Arquivos do autor.

Para facilitar a leitura dos jogadores e proporcionar uma experiência que não gere cansaço aos olhos ou algum desconforto físico, adotei os critérios de segmentação de texto utilizados na área de legendagem, isto é, a partir das técnicas que aprendemos na disciplina de tradução audiovisual. Dessa forma, as quebras de linha ocorrem após substantivos ou verbos, sem separá-los de seus complementos, sem separar nomes próprios e tampouco deixar elementos como conjunções, preposições ou pronomes relativos no fim da primeira linha.

Como esta monografia tem como proposta de título ir “além dos processos de tradução e localização”, ao longo da tradução e localização do jogo foi criada uma memória de tradução (TM), a fim de demonstrar sua utilidade e limitações nos processos gerais de tradução e localização de jogos. Apenas a título de explicação, uma *Translation Memory* ou, em português, Memória de Tradução, nada mais é que um arquivo contendo os segmentos originais e suas respectivas traduções (ESQUEDA; STUPIELLO, 2016). Esse processo será explicado e exemplificado com imagens da *CAT Tool* utilizada, o *software* MemoQ. Além disso, serão expostas as dificuldades encontradas durante a tradução e localização do conteúdo.

*Ann* tem aproximadamente 1900 linhas de texto, que incluem diálogos, reflexões individuais dos personagens, interação com objetos, botões de elevador e menus. Como o *software* RPGMMZ não possui uma função de extração/exportação de texto, para fins da tradução e localização do jogo, todo o texto foi extraído manualmente, um a um, por meio do acesso aos eventos de cada cenário do jogo, como antes mencionado. As linhas de texto foram copiadas e coladas em um arquivo .txt no programa Notepad++ (versão 8.4.4). Após a extração, o arquivo de texto gerado foi importado para a *CAT Tool* MemoQ 9.10.14, de meu uso pessoal. No MemoQ, as linhas de texto totalizaram 2066, porém, a diferença com relação à quantidade já mencionada (1900) deve-se a dois fatores: à segmentação de linhas feita pelo MemoQ, que dividiu alguns trechos após alguns sinais de pontuação, e a algumas linhas de observação inseridas por mim para fins de identificação do segmento no jogo. Essas linhas de observação pessoal foram bloqueadas para edição e não estão presentes na tradução ou na TM gerada, mas podem ser conferidas na tradução completa no apêndice desta monografia.

Jogos, no geral, têm diversas frases e nomes de objetos, itens e lugares que se repetem ao longo do jogo. Logo, traduzir esses segmentos cada vez que eles

aparecem pode, além de prolongar o tempo de trabalho, criar inconsistências terminológicas. Por exemplo, um item ou um lugar pode aparecer pela primeira vez no começo de um jogo e reaparecer somente nos capítulos finais. Para isso, é altamente indicado o uso de um glossário, através da funcionalidade de TB (*Term Base*, ou, em português, base terminológica) presentes nas *CAT Tools*, para se manter a consistência no projeto de tradução.

Um exemplo disso no jogo *Ann* está nos nomes dos trabalhos finais e de seus respectivos cursos, dispostos em uma exposição anual. A primeira ocorrência desses termos está no segmento 9 no MemoQ, e voltam a aparecer no texto 2240 segmentos depois, no segmento 2249.

Figura 15: Segmentos 9-14 e 2248-2254 no MemoQ

9.	>....."Winter"	>....."Inverno"	0%	✓
10.	>.....Fashion Department	>.....Curso de Moda	73%	✓
11.	>....."Success"	>....."Sucesso"	85%	✓
12.	>.....Sculpting Department	>.....Curso de Belas Artes	84%	✓
13.	>....."Purloin"	>....."O Roubo"	82%	✓
14.	>.....Music Department	>.....Curso de Música	84%	✓
2248.	(There's no reason for me to go to the Staff room)		0%	✗
2249.	>....."Winter"	>....."Inverno"	0%	✓
2250.	>.....Fashion Department	>.....Curso de Moda	0%	✓
2251.	>....."Success"	>....."Sucesso"	0%	✓
2252.	>.....Sculpting Department	>.....Curso de Belas Artes	0%	✓
2253.	>....."Solitary"	>....."Solidão"	0%	✓
2254.	>.....Digital Arts Department	>.....Curso de Design Digital	0%	✓

Fonte: Arquivos do autor.

A consistência terminológica é importante não somente para manter um padrão, mas, também, para facilitar um trabalho em equipe, como acontece na tradução e localização da maioria dos jogos do mercado atual, e garantir a ortografia correta dos termos. Em *Ann*, a memória de tradução otimizou, comprovadamente, o tempo de trabalho. Um bom exemplo de seu uso está no segmento *"I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way."*, que se repete 40 vezes ao longo do texto, representando um total de 3% do volume total de palavras.

As figuras a seguir mostram esse segmento presente na memória de tradução e otimizado no processo de tradução.

Figura 16: Segmento “I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way.” presente no arquivo do jogo.

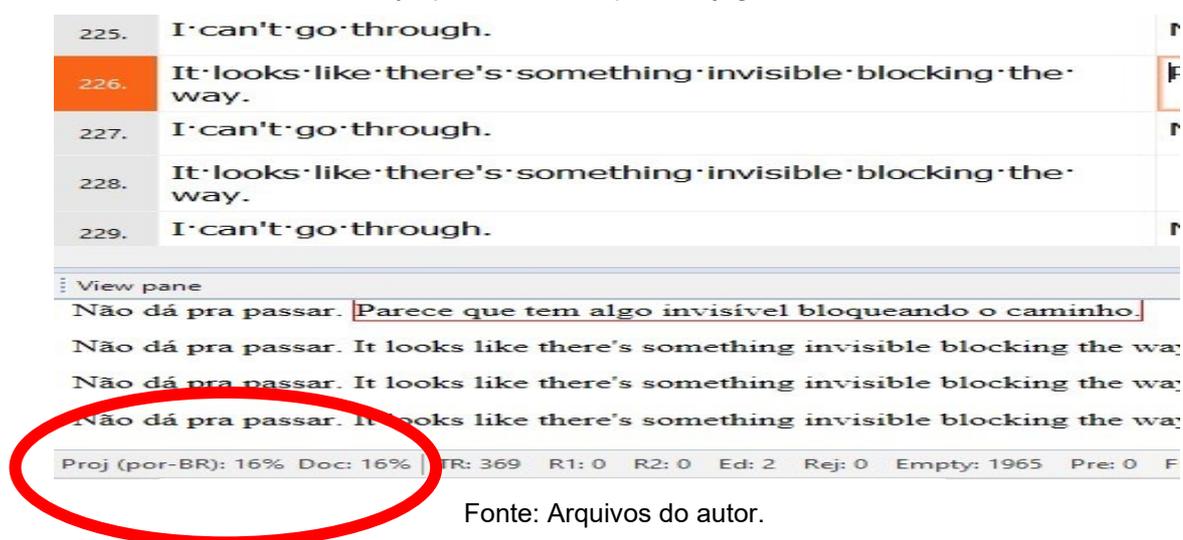
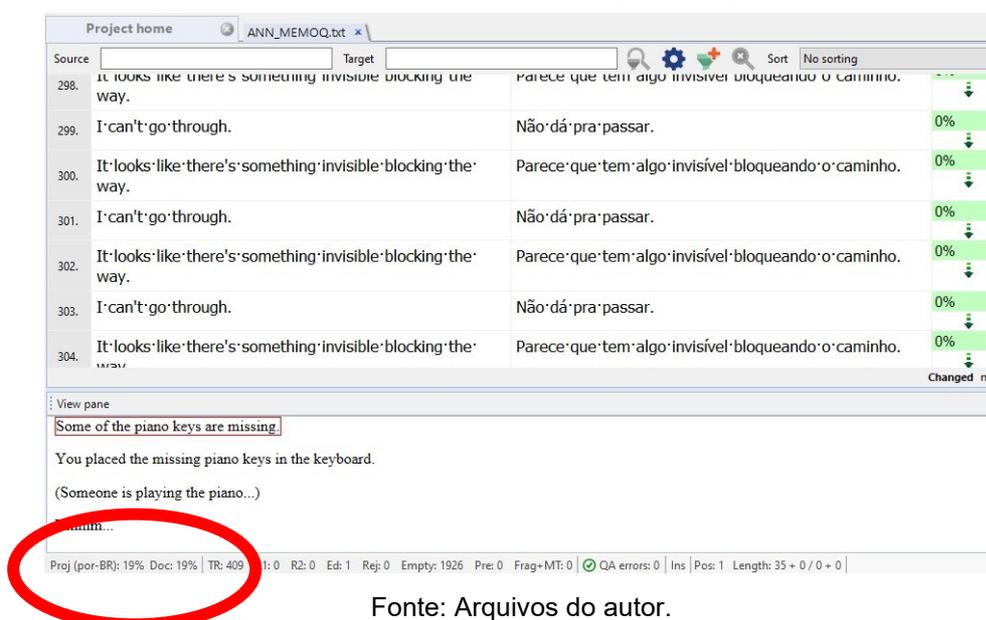
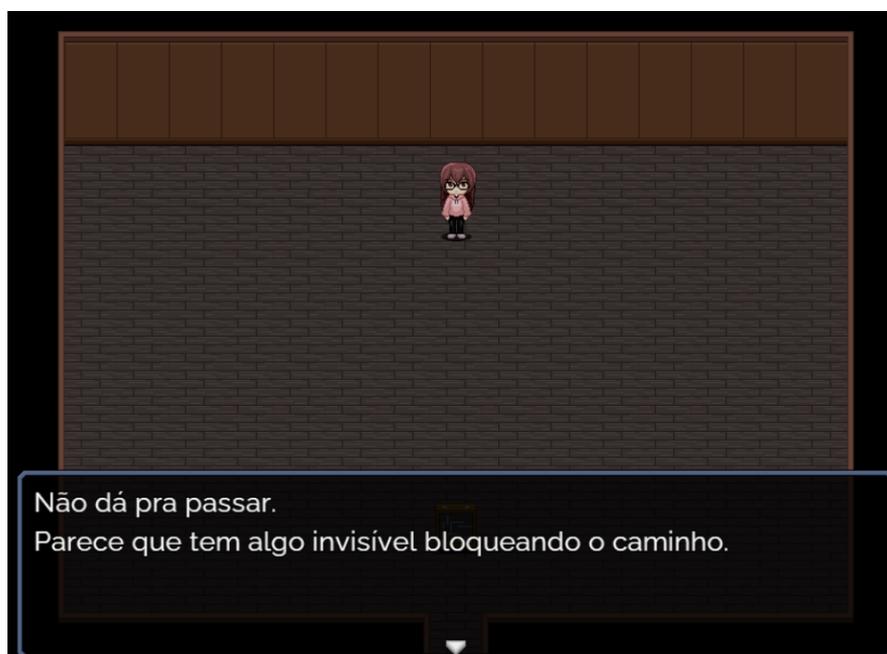


Figura 17: Segmento “I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way.” presente na memória de tradução do jogo.



As imagens antes expostas mostram que, antes da confirmação do primeiro segmento, o projeto estava 16% concluído e, após a confirmação e o registro do segmento na memória de tradução, a conclusão do projeto subiu para 19%. A figura a seguir mostra esse segmento já traduzido no jogo.

Figura 18: Segmento “I can't go through. It looks like there's something invisible blocking the way.” traduzido no jogo *Ann*.



Fonte: Arquivos do autor.

### 3.2 Aspectos tradutórios

*Ann* (2021) não é um jogo que exige uma vasta pesquisa terminológica, como jogos de guerra ou ficção científica, por exemplo, mas possui termos relacionados a cursos presentes em escolas técnicas e universidades, além de registros informais, principalmente pelo fato envolver jovens universitários na maioria dos diálogos. Por esse motivo, cabe ao tradutor recriar esse registro na língua de chegada e tomar decisões baseadas no estilo do original, mas, também, com liberdade suficiente para que o texto seja fluido e soe natural.

Entre as características que representam os registros informais e/ou marcas de oralidade, estão contrações como *tô*, *tá*, *pra* e *né*. Alguns estúdios de jogos pedem para que os tradutores evitem esses tipos de contrações por, às vezes, soarem muito informal, porém, isso pode acabar deixando o texto travado, proporcionando uma leitura mecânica. Um texto traduzido deve ser lido e soar como se tivesse sido, originalmente, escrito na língua de chegada, salvo os casos em que o escopo do projeto seja outro. Para a tradução e localização de *Ann* (2021), busquei deixar o texto informal o suficiente para soar natural, mas sem exageros

para não soar caricato. Além das contrações citadas anteriormente, uma marca de registro informal usada na tradução, que também se faz presente na oralidade do português brasileiro, foi o uso do verbo *ter* no lugar do verbo *haver*. Conforme Cegalla (2013, p. 379): “o uso de *ter* em vez de *haver*, só é lícito na linguagem popular, na comunicação informal.” A Figura 18 mostra não só esse registro, como também o da contração *pra*. Escolhi representar tal informalidade, pois o segmento representa o pensamento da aluna Ann. Outro exemplo disso está no segmento 218<sup>12</sup>, com o trecho “*tem algo no chão.*”

A tabela 1 mostra trechos presentes na tradução do jogo e destaca algumas escolhas tradutórias que contêm gírias e expressões coloquiais frequentes no português brasileiro:

Tabela 1: Alguns segmentos de Ann e suas respectivas traduções

52	<i>It's so... <b>fugly.</b></i>	<b>É feia que dói.</b>
169	<i>(It's way past the school's closing hours, <b>I am so screwed...</b>)</i>	(A faculdade já fechou faz tempo. <b>Eu tô ferrada...</b> )
636	<b><i>Are you kidding me?</i></b>	<b>Ah, fala sério!</b>
677	<b><i>I'm done with both of you!</i></b>	<b>Tô de saco cheio</b> de vocês!
687	<b><i>Don't force yourself.</i></b>	<b>Não force a barra.</b>

Fonte: Arquivos do autor.

No segmento 52, a gíria *fugly* poderia ter sido traduzida também por  *muito feia, horrorosa, horrível* ou por algum outro sinônimo. Optei pela expressão *feia que dói* para soar mais espontânea e com um leve toque de humor. A expressão *I'm screwed*, do segmento 169, poderia também ser traduzida de formas mais vulgares ou, até mesmo, de uma forma mais coloquial do que a escolhida, por exemplo: *me lasquei*. A escolha tradutória por alguma outra forma que expressasse que a personagem (neste caso, a fala é de Ann) está encrocada não afetaria o enredo do jogo ou impediria a compreensão do jogador quanto à situação, portanto, foi uma

---

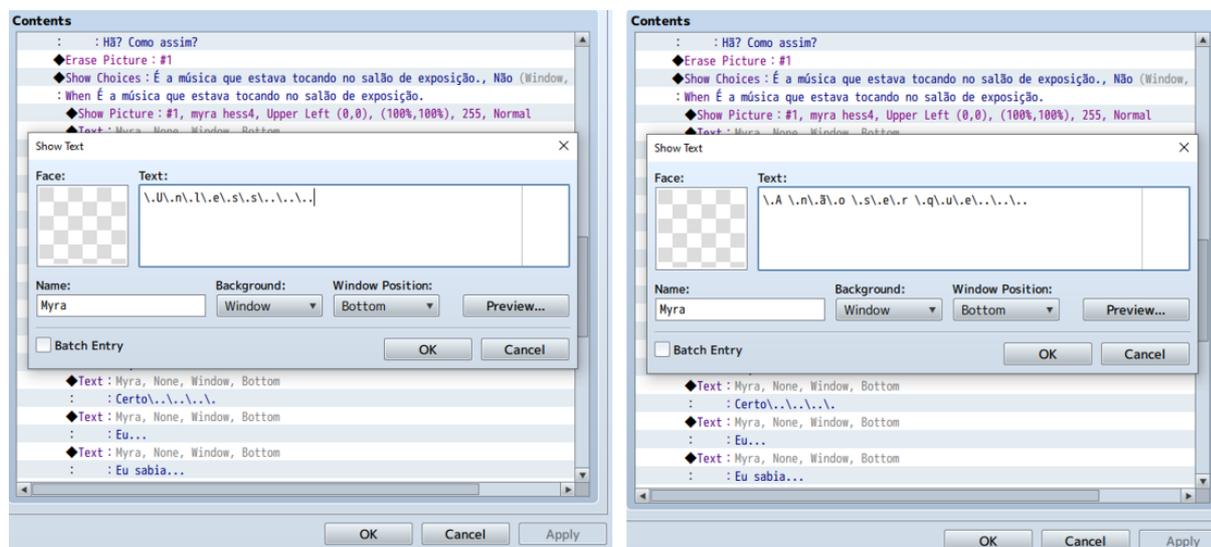
<sup>12</sup> Texto completo no apêndice.

decisão minha por soar adequado ao contexto. Esse tipo de escolha é uma boa forma de exemplificar o poder decisório do tradutor em seus trabalhos.

No segmento 636, além da tradução, houve, também, a adaptação de uma sentença interrogativa para uma exclamativa, porém, sem perder a mensagem de indignação do personagem. Outras opções seriam perfeitamente cabíveis, como *Tá de brincadeira?* ou *Tá zoando com a minha cara*, mas preferi uma tradução mais curta que expressa o mesmo tipo de indignação do personagem. De forma semelhante aos segmentos já citados, os segmentos 677 e 687 apresentam traduções que visam dar fluidez e naturalidade às falas. O uso de falas corriqueiras do português brasileiro é de suma importância para promover uma leitura mais confortável e dinâmica para os jogadores, isso, é claro, sempre que tais escolhas forem adequadas para o projeto.

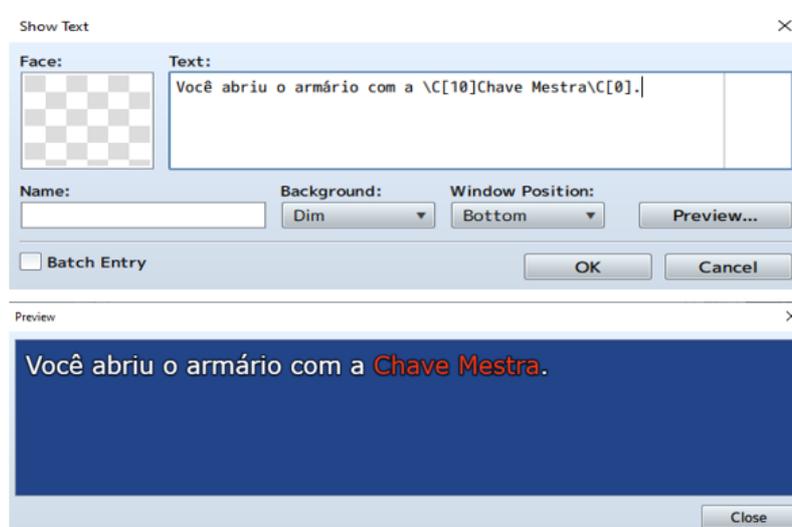
Normalmente, nas traduções e localizações gerenciadas por agências de tradução e localização, o tradutor recebe o(s) arquivo(s) para tradução após o texto já ter sido extraído pela desenvolvedora, sem a necessidade de o próprio tradutor fazer esse procedimento. Como *Ann* (2021) não teve um processo tradicional, do modelo Desenvolvedora — Agência — Tradutor, foi mais laborioso fazer o papel de programador, gerente de projeto, tradutor e revisor do próprio trabalho. Uma das grandes dificuldades na tradução e localização desse jogo foi ter sido necessário aprender a usar e trabalhar no *software* RPGMMZ, pois, além da necessidade de localizar e extrair os textos, alguns trechos aparecem no jogo conforme alguns comandos na programação. Na imagem abaixo, o comando “\.” faz com que cada letra apareça lentamente, como um efeito de máquina de escrever. Como a quantidade de caracteres da frase em português não corresponde à mesma quantidade em inglês, foi preciso incluir mais comandos para reproduzir o mesmo efeito.

Figura 19: Trechos com comandos no RPGMMZ



Fonte: Arquivos do autor.

Alguns comandos, além de modificar a forma com que o texto aparece no jogo, influencia, também, na sua aparência. É bastante comum que os textos que devem ser destacados nos jogos, como itens, por exemplo, apareçam em forma de *tags* nas *CAT Tools*. As *tags* funcionam como etiquetas que indicam como algo deve funcionar ou aparecer no trabalho final. Por exemplo, uma *tag* pode representar um botão a ser pressionado, um link, um objeto coletável, um comando, ou qualquer destaque necessário. As *tags* presentes em *Ann* (2021) representam itens coletáveis e utilizáveis. Essas *tags* destacam o nome dos objetos com cores diferentes, definidas conforme um número escolhido. É de extrema importância que o tradutor não exclua as *tags* em um projeto, e que adeque suas posições no texto conforme a sintaxe exigida na língua de chegada. A seguir, está a representação de uma *tag* quando escrita no RPGMMZ e, depois, na caixa de texto do jogo.

Figura 20: Exemplo do uso de *tags*

Fonte: Arquivo do autor.

Outra dificuldade relevante para os tradutores e localizadores de jogos é a falta de contexto de diálogos, descrições gerais, nomes de itens e a falta de referências visuais. Alguns estúdios procuram fornecer o máximo de informação possível para evitar equívocos causados por essas faltas de contexto, porém, outros ainda pecam quanto ao fornecimento de detalhes, capturas de tela, ou imagens diversas a fim de evitar vazamento de informações.

No caso de *Ann* (2021), ter tido acesso ao arquivo de desenvolvimento do jogo facilitou bastante quando a tradução envolvia palavras ou frases neutras no inglês, mas que exigem um gênero gramatical no português. Como exemplo disso, temos a frase *It's locked*, que aparece algumas vezes no jogo, mas, ora se refere a uma porta, ora se refere a um armário ou um escritório. Vale ressaltar que tradutores e revisores devem ter uma atenção especial com casos desse tipo, uma vez que a TM registrará e armazenará a primeira ocorrência no texto, logo, quando uma próxima frase exigir um gênero diferente daquele já registrado, a memória ou não poderá ser aproveitada, ou será aproveitada apenas parcialmente. O mesmo acontece com a palavra *friend* que, quando há falta de contexto, é preciso fazer circunlóquios para reproduzir a neutralidade no português, quando tal aspecto for exigência do cliente. Em *Ann*, traduzi *friend* por “alguém” na frase “*Don't mind me, I'm just waiting for my friend*” (Não ligue pra mim, só estou esperando alguém), pois se trata de um diálogo corriqueiro de um NPC (*Non-playable character*, ou, em

português, Personagem não jogável) sem relevância para a história ou para a jogabilidade.

Muitas vezes, o esforço para neutralizar frases ou palavras em um idioma que, em grande parte, depende de gêneros gramaticais, acaba produzindo um texto artificial, que causa estranhamento ao consumidor final. Ainda em se tratando de neutralidades, o inglês utiliza, muitas vezes, o pronome *them* para se referir a uma pessoa cujo gênero não foi previamente determinado no contexto. Essa é outra dificuldade normalmente encontrada na tradução e localização de jogos quando há falta de contexto. Na tradução e localização de *Ann*, é possível ver esse tipo de situação no trecho “*I will still rescue the next **human** and set **them** free.*”, traduzido por “Eu ainda resgatarei a próxima **pessoa** e **a** libertarei.” Nesse caso, foi possível evitar uma tradução literal de *human* (humano(a)) e adaptar a frase com o termo *pessoa* sem prejudicar o contexto. Vale ressaltar que as escolhas tradutórias, como as que foram apresentadas aqui, demonstram o poder de decisão que um tradutor possui (e que também possuem os revisores e gerentes de projeto, quando for o caso).

Os tradutores, detidos desse poder de decisão, podem, e devem, manipular o texto para proporcionar uma experiência satisfatória ao consumidor da tradução. Contudo, faz-se necessário, também, que esses profissionais exerçam suas funções respeitando o teor e as intenções da obra original, fazendo, assim, seus papéis como mediadores linguísticos e culturais.

## PALAVRAS FINAIS

A tradução e a localização de jogos, independentemente do gênero, buscam, além de disponibilizar um jogo em um (ou vários) idiomas, adaptar seus elementos culturais específicos, que podem não ser compreendidos em diferentes culturas ou, até mesmo, ferir princípios de determinados países. É possível elencar diversos elementos adaptáveis em seus conteúdos, tais como roupas de personagens, símbolos religiosos, mitológicos, militares, gestos, cores, e até o próprio nome do jogo.

Ao longo das décadas de evolução do mercado de jogos, as desenvolvedoras perceberam que a tradução e localização são fatores importantes não só para alavancarem a venda de jogos, mas, também, para proporcionarem acessibilidade aos jogadores em inúmeros aspectos. As diversas pesquisas de mercado voltadas para a indústria de jogos, como a pesquisa da Newzoo (2021) mostrada na introdução desta monografia, apresentam faturamentos anuais exorbitantes e previsões de crescimento para esse setor. Tal crescimento também infere que, quanto mais jogos são desenvolvidos, maiores são as possibilidades de tradutores profissionais trabalharem na demanda de tradução e localização desses produtos.

O aumento da demanda pela tradução e localização de jogos é visível não só nas grandes produções, envolvendo os chamados jogos AAA (*triple A*), mas, também, em produções independentes e jogos para celular. Obviamente, isso exige mais profissionais capacitados e melhores ferramentas de trabalho. As *CAT Tools* disponíveis no mercado até o momento mostram-se eficazes para o aumento de produtividade e manutenção da consistência terminológica nos jogos. Como aponta a empresa de localização de jogos Terra Translations:

“Entre as diversas soluções de *softwares*, quatro *CAT Tools* estão entre as preferidas do mercado, e todos os envolvidos nos fluxos da localização reconhecem esses nomes. Trados Studio, MemoQ, Memsource e Wordfast são quatro das *CAT Tools* mais populares do mercado, preferidas pelos prestadores de serviços para gerenciar seus projetos e pelos linguistas para exercer seus trabalhos diários.” (Terra Translations, 2022, tradução nossa)

Esses aspectos foram demonstrados e comprovados na tradução e localização de *Ann* (2021), em que, por exemplo, a confirmação de uma única frase

registrada na memória de tradução, e que se repetia por dezenas de vezes no projeto, correspondia a 3% do volume total de palavras. Seria bastante ineficaz traduzir novamente frases repetidas e termos específicos ao longo de um projeto de tradução.

Contudo, por melhor que seja a funcionalidade de se gerar uma memória de tradução e um glossário durante a tradução e localização de um jogo, as TMs e TBs podem, na maioria das vezes, ficar limitadas a um único jogo (ou franquia). É possível reaproveitar parte dos registros em jogos de um mesmo gênero ou na sequência de um jogo, por exemplo, jogos de luta costumam ter termos como “soco forte”, “chute fraco” e “barra de especial”, mas, esses, muito provavelmente, não seriam aproveitados nos jogos de *survival horror* como *Resident Evil* ou *Ann*.

Os jogos de suspense, normalmente, apresentam diálogos e documentos que visam proporcionar a imersão dos jogadores à trama. Porém, jogos diferentes possuem tramas diferentes, logo, as traduções de diálogos e elementos específicos de um jogo raramente serão aproveitados em jogos de franquias diferentes. O jogo *Ann* é um bom exemplo de que a memória de tradução gerada em sua tradução e localização terá pouco aproveitamento em outros jogos, uma vez que o jogo possui diálogos simples, voltados à sua própria trama, e que não envolvem terminologias específicas, como um jogo de guerra, por exemplo, que conta com nomes de armas, cargos militares e equipamentos diversos.

Jogos, no geral, possuem algumas terminologias comuns, geralmente relacionadas aos menus, opções de controle e configurações de áudio e vídeo; esses elementos, sim, podem ter um aproveitamento eficaz das memórias de tradução de jogos diversos. Esta monografia buscou mostrar os procedimentos da tradução e localização de um jogo eletrônico e, também, como uma memória de tradução e uma base terminológica podem ser eficazes em um projeto desse tipo. Apesar de tal eficácia ter sido comprovada, o processo de extração do texto é bastante lento devido à falta de uma função que execute esse trabalho no *software* no qual o jogo foi desenvolvido.

Seria interessante, e de muita contribuição para os profissionais envolvidos na tradução e localização de jogos, desde a extração do texto à importação da tradução concluída no jogo, que houvessem mais pesquisas com a finalidade de elencar e, se possível, comprovar métodos capazes de aprimorar ainda mais o processo da

tradução e da localização de jogos diversos por meio das memórias de tradução e bases terminológicas e, também, das ferramentas de extração e segmentação dos textos.

## REFERÊNCIAS

**ANN.** Worldwide. Rong, 2021.

BERNAL-MERINO, Miguel A. On the Translation of Video Games. **The Journal of Specialised Translation**, London, UK, v. 6, ed. 1, p. 22-36, jul. 2006. Disponível em: <[https://jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php)>. Acesso em: 16 jul. 2022.

**CAT TOOLS COMPARISON: MEMOQ, TRADOS STUDIO AND WORDFAST PRO**, Terra Translations, 2022. Disponível em: <<https://terratranslations.com/web/2022/08/24/cat-tools-memoq-trados-studio-wordfast/>>. Acesso em: 30 jan. 2023.

CEGALLA, Domingos Paschoal. **Dicionário de Dificuldades da Língua Portuguesa**. 3ª ed. ver e ampl. de acordo com a nova ortografia. Rio de Janeiro: Lexicon, 2009.

COELHO, B.; ESQUEDA, M. D. 2017. O inexplorado em Uncharted 3: normas de expectativa versus normas profissionais em games traduzidos. **Tradução em Revista**, 22/1, p. 135-171. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/30592/30592.PDF>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

CORPSE PARTY. North America. Team GrisGris, 2011.

DUNNE, Keiran J. Localização. Tradução de Marileide Dias Esqueda et al. **Belas Infiéis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 249-270, jul./set., 2020. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26401. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/26401>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

ESQUEDA, Marileide Dias. Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 703-731, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045> Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbla/a/4rsrsPjchmGTXFMrznSV8Lr/?lang=en>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

ESQUEDA, Marileide Dias; FERNANDES, Isabella C. A tradução de jogos para smartphones na sala de aula de ensino de tradução. **DELTA: Documentação e Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, [S. l.], v. 35, n. 4, 2020. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/delta/article/view/47117>>. Acesso em: 22 jul. 2022

ESQUEDA, Marileide Dias; STUPIELLO, Érika N. de Andrade. A critical approach proposal for training translation memory systems in translator education programs. **Forum-revue International Journal of Interpretation and Translation**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co, v. 14, n. 1, p. 79-99, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/159146>>

FINAL FANTASY. Japan. Square, 1987. 1 jogo eletrônico

**GO GAMERS** (São Paulo, SP, Brasil); SIOUX GROUP (São Paulo, SP, Brasil). Pesquisa Game Brasil: 9ª Edição Gratuita - 2022. Pesquisa Game Brasil, São Paulo, Brasil, ano 2022, n. 9, p. 12-14, 2022. E-book (76 p.).

MARIO KART 8 DELUXE. Worldwide. Nintendo, 2014.

O'HAGAN, Minako. Game Localization: a critical overview and implications for audiovisual translation. In: PÉREZ-GONZÁLEZ, Luis. **The Routledge Handbook of Audiovisual Translation**. London & New York: Routledge, 2019. cap. 10, p. 145-159. ISBN 978-1-31-571716-6 (ebk). E-book (570 p.).

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. **Game localization**: translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2013.

OUTLAST. Montreal, Canadá: Red Barrels Inc., 2013.

RESIDENT EVIL 6. North America. Capcom, 2013.

RESIDENT EVIL. North America. Capcom, 1996.

ROUSE III, Richard. Match made in hell: the inevitable success of horror video games. *In*: PERRON, Bernard (org.). **Horror video games: essays on the fusion of fear and play**. North Carolina: McFarlane, 2009. p. 15-25.

SUPER MARIO BROS. Japan. Nintendo, 1985.

WIJMAN, Tom. Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021: Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023. **Newzoo**, 6 maio 2021. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>>. Acesso em: 19 jul. 2022

## ANEXO

## Autorização do desenvolvedor para a tradução do jogo Ann:

The image shows a social media profile for 'Rong Rong' (@rongrongarts) and a screenshot of a chat conversation. The profile includes a circular avatar of a character with orange hair, the name 'Rong Rong', the handle '@rongrongarts', and the bio 'I draw and sometimes animate stuff'. It also lists a Patreon link, social media links, and follower information. The chat screenshot shows a message from 'Rong Rong' dated June 14, 2022, at 4:38 PM, and a reply from the other person dated June 15, 2022, at 5:41 AM.

**Rong Rong**  
@rongrongarts

I draw and sometimes animate stuff

Patreon: [patreon.com/rongrong](https://patreon.com/rongrong)

All my social media/artworks/other links : [linktr.ee/rong\\_rong](https://linktr.ee/rong_rong)

Joined August 2015 · 4,616 Followers

Not followed by anyone you're following

---

Hello, Jason! I'm Michel.  
I've played Ann this past weekend and the game really got me! Congratulations on your work! I'd like to know if I could professionally translate it into Brazilian Portuguese – for 4 main reasons.

- Ann is a great game, with all that dark atmosphere from Corpse Party, pretty good scenes, and a lot of adrenaline.
- I'm a professional translator from English-Portuguese who's been in the industry for 2 years. I've worked with both indie games and AAAs. So far, I've translated nearly 250k words in game localization.
- Localizing it can help it reach many more players.
- For the last, and one of the most important reasons, is that I also want to use this translation of Ann (if you agree, of course) as the object of my thesis for my undergraduate course in Translation.

My adviser is Marileide Esqueda, who is a big researcher in Translation in Brazil, so I know we can make a great work!

I hope to hear from you. See ya!

Jun 14, 2022,

---

Start a new message

**Rong Rong**

For the last, and one of the most important reasons, is that I also want to use this translation of Ann (if you agree, of course) as the object of my thesis for my undergraduate course in Translation.

My adviser is Marileide Esqueda, who is a big researcher in Translation in Brazil, so I know we can make a great work!

I hope to hear from you. See ya!

Jun 14, 2022, 4:38 PM

Hello there, thank you for contacting me, yes, I can let you translate the game, do you have rpgmaker mz?

Jun 15, 2022, 5:41 AM

Hi! Thanks! It means a lot to me. I don't have rpgmaker, but I can try the free version of it. Do you think it would work for it?

Jun 15, 2022, 9:35 AM

## APÊNDICE

Tradução e localização do jogo *Ann* (2021) realizada por mim, Michel Dornes Teixeira.

English (United States)	Portuguese (Brazil)
Delta Academy of Arts\	Faculdade de Artes Delta\
Campus 3\	Campus 3\
5 PM \\ \\ \\ \\ ^	5 PM \\ \\ \\ \\ ^
My name is Ann.	Meu nome é Ann.
I'm a freshman student at Delta Academy of Arts majoring in Digital Arts.	Sou caloura na Faculdade de Artes Delta no curso de Design Digital.
My classes ended for the day, but I found myself returning to the campus as I have left my USB flash drive at school.	Minhas aulas já terminaram por hoje, mas voltei ao campus para buscar um pendrive que esqueci.
1F Exhibition Hall	
(There's no reason for me to go into the staff room)	(Não preciso entrar na sala dos funcionários)
\> "Winter"	\> "Inverno"
\> - Fashion Department -	\> - Curso de Moda -
\> "Success"	\> "Sucesso"
\> - Sculpting Department -	\> - Curso de Belas Artes -
\> "Purloin"	\> "O Roubo"
\> - Music Department -	\> - Curso de Música -
I haven't finished my project and I need to use the sewing machine in the fashion department's workroom.	Eu não terminei o meu projeto e preciso usar a máquina de costura do curso de moda.
I wish we could stay longer in the school, but y'know... the 9 PM school rule.	Eu queria poder ficar mais tempo aqui, mas existe a regra das nove da noite.
Why aren't we allowed to stay here overnight?	Por que não podemos ficar aqui à noite?
I know there are schools out there that are	Algumas faculdades ficam abertas 24 horas.

open 24/7.	
Hello.	Olá.
Do you have any other classes today?	Você tem mais alguma aula hoje?
If you're done for the day, remember to leave the school premises before 9 PM.	Se não tiver, lembre-se de ir embora antes das nove da noite,
As stated in our Student Code of Conduct.	Se não tiver, lembre-se de ir embora antes das nove da noite, como consta no Código de Conduta do Aluno.
You have around 4 more hours before the school closes.	Você tem cerca de quatro horas até a faculdade fechar.
Have a good day!	Tenha um bom dia!
(It's a long corridor leading to campus 2) // (É um longo corredor que vai até o campus 2)	(É um longo corredor que vai até o campus 2)
(Now that I think about it, I have never been to campus 2) // (Agora que reparei que nunca fui ao campus 2)	(Agora reparei que nunca fui ao campus 2)
(But then again, I have no business there.	Eu não tenho o que fazer aí.
I should really go to the classroom and retrieve my \C[06]USB Flash Drive\C) (Mas não tenho o que fazer lá.	(Mas não tenho o que fazer lá. Preciso ir até a sala de aula pegar meu \C[06]Pendrive\C[0]).
Preciso ir até a sala de aula pegar meu \C[06]Pendrive\C).	
Yo, what's up?	Ei, tudo bem?
Don't mind me, I'm just waiting for my friend.	Não ligue pra mim, só estou esperando alguém.
5F, 4F, 3F, 2F, 1F, BF	5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS
(It's a long corridor leading to campus 2)	(É um longo corredor que vai até o campus 2)
(Now that I think about it, I have never been to campus 2)	(Agora reparei que nunca fui ao campus 2)
(But then again, I have no business there. I should really go to the classroom and retrieve my \C[06]USB Flash Drive\C)	(Mas não tenho o que fazer lá. Preciso ir até a sala de aula pegar meu \C[06]Pendrive\C[0]).

(It's a long corridor leading to campus 2)	(É um longo corredor que vai até o campus 2)
(Now that I think about it, I have never been to campus 2)	(Agora reparei que nunca fui ao campus 2)
(But then again, I have no business there. I should really go to the classroom and retrieve my \C\[06]USB Flash Drive\C)	(Mas não tenho o que fazer lá. Preciso ir até a sala de aula pegar meu \C\[06]Pendrive\C\[0]).
\> "Solitary"	\> "Solidão"
\> - Digital Arts Department -	\> - Curso de Design Digital -
Every year, one artwork is chosen from each department to be displayed in the exhibition hall.	Todo ano, uma obra é escolhida em cada curso para ficar exposta no salão de exposição.
The student whose work is displayed is always guaranteed a good career in the industry.	Quem tem a obra exibida sempre consegue uma boa carreira no mercado.
Even if they did not pursue a career in art...	Mesmo que não sigam trabalhando com arte...
Well, it is good for their resume, I guess.	Acho que pode ser bom pro currículo.
I wonder...	Fico pensando...
How do they decide on which artworks are displayed for the exhibition hall?	Como é que decidem quais obras de arte serão exibidas na exposição?
It doesn't always have to be the best of the best, right?	Nem sempre precisa ser a melhor, né?
I know this because there are some really awful artwork that are on display like... this one.	Eu sei disso porque tem algumas artes horríveis, como esta aqui.
Like...	Tipo...
What the hell is this?	Que merda é essa?
How did this artwork even make it to the exhibition?	Como essa arte foi escolhida para a exposição?
It's so... fugly.	É feia que dói.
But you know what they say, art is subjective.	Mas é como dizem: a arte é subjetiva.
Or maybe I just don't understand art at all...	Ou, talvez, eu não entenda nada de arte mesmo...

Impressive...	Impressionante...
It's so soothing...	É tão reconfortante...
I wonder if I can compose such beautiful music for my Final Year Project.	Será que eu conseguiria compor algo tão bonito para o meu TCC?
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
(I'll head home after I get my \C\[06]USB Drive\C back).	(Vou voltar pra casa depois de pegar meu \C\[06]Pendrive\C\[0])
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
(I'll head home after I get my \C\[06]USB Drive\C back)	(Vou voltar pra casa depois de pegar meu \C\[06]Pendrive\C\[0])
(I'll head home after I get my \C\[06]USB Drive\C back)	(Vou voltar pra casa depois de pegar meu \C\[06]Pendrive\C\[0])
(I don't think I am allowed to go in there...)	(Acho que não tenho permissão para entrar aí...)
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
(It's the Fashion Department classroom for the second-year students, I have no business here)	(É a sala do segundo ano do curso de Moda. Eu não tenho o que fazer aí)
Eu não tenho o que fazer aí)	
Women's restroom.	Banheiro feminino.
(I don't need to use it at the moment)	(Não preciso usá-lo agora)
5F, 4F, 3F, 2F, 1F, BF	5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS
I haven't finished my assignment and the deadline is approaching fast.	Eu não terminei meu trabalho e o prazo está quase acabando.
I wish we could stay in the school longer, but of course we have that stupid 9 PM rule.	Eu queria ficar mais tempo aqui, mas temos aquela regra idiota das nove da noite.
Why can't they make an exception for the fashion department students?	Por que não abrem uma exceção pro curso de Moda?
Not everyone has a sewing machine at home.	Nem todo mundo tem máquina de costura em

	casa.
(It's the Fashion Department classroom for the third-year students)	(É a sala do terceiro ano do curso de Moda)
(I can hear the rhythmic sound of the sewing machines)	(Consigo ouvir o som das máquinas de costura)
(It's the Fashion Department classroom for the first-year students, I have no business here)	(É a sala do primeiro ano do curso de Moda. Eu não tenho o que fazer aí)
Men's restroom.	Banheiro masculino.
A mannequin.	Um manequim.
A vending machine.	Uma máquina de venda automática.
(I am not hungry right now...)	(Não estou com fome...)
A trash can.	Uma lixeira.
(It's empty, like my soul)	(Está vazia como a minha alma)
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A mannequin.	Um manequim.
(It's the Sculpting Department classroom for the second-year students)	(É a sala do segundo ano do Curso de Belas Artes)
(I can hear the voices of students talking.	(Consigo ouvir os alunos conversando.
I probably shouldn't bother them)	É melhor não incomodar)
Men's restroom.	Banheiro masculino.
Women's restroom.	Banheiro feminino.
5F, 4F, 3F, 2F, 1F, BF // 5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS	5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS
Why is this pile of junk still here?	Por que essa tranqueira ainda está aqui?
That mess has been there for almost a year!	Essa bagunça está aí há quase um ano!
Is anyone going to clean it up?	Ninguém vai limpar isso, não?

(It's the Sculpting Department classroom for the third-year students.	(É a sala do terceiro ano do Curso de Belas Artes
There's no reason for me to go in there)	Eu não tenho o que fazer aí)
(It's the Sculpting Department classroom for the first-year students.	(É a sala do primeiro ano do Curso de Belas Artes
There's no reason for me to go in there)	Eu não tenho o que fazer aí)
Women's restroom.	Banheiro feminino.
(I don't need to use it at the moment)	(Não preciso usá-lo agora)
A clay statue.{MQ}	Uma estátua de argila.{MQ}
A clay statue.	Uma estátua de argila.
A vending machine.	Uma máquina de venda automática.
(I'm not thirsty at the moment)	(Não estou com sede)
A potted plant.	Uma planta.
A trash can.	Uma lixeira.
(It's empty, like my soul)	(Está vazia como a minha alma)
C'mon Bill!	Anda logo, Bill!
Open the door!	Abre a porta!
This is not funny anymore!	Isso não tem graça!
Women's restroom.	Banheiro feminino.
(I don't need to use it at the moment)	(Não preciso usá-lo agora)
5F, 4F, 3F, 2F, 1F, BF // 5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS	5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS
There's a rumour circulating around the department...	Tem um boato rolando no curso...
It is about the music piece that's playing in the Exhibition Hall.	É sobre a música sendo tocada no salão de exposição.
They said the piece was actually stolen and composed by someone else...	Dizem que foi roubada e composta por outra pessoa...
(It's the Piano Department classroom for the third-year students)	(É a sala do terceiro ano do curso de Piano)
(I can hear the faint sound of the piano being played)	(Conseguo ouvir um piano sendo tocado levemente)

(It's the Piano Department classroom for the first-year students)	(É a sala do primeiro ano do curso de Piano)
(I can hear the faint sound of piano playing)	(Consigo ouvir um piano sendo tocado levemente)
Men's restroom.	Banheiro masculino.
It's the Piano Department classroom.	É a sala do curso de Piano.
I have no business here.	Eu não tenho o que fazer aí.
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
(It's the Digital Arts Department classroom for the third-year students)	(É a sala do terceiro ano do curso de Design Digital)
(My classroom is on the far left of this hallway)	(A minha sala fica no fim do corredor)
Women's restroom.	Banheiro feminino.
(I don't need to use it at the moment)	(Não preciso usá-lo agora)
Men's restroom.	Banheiro masculino.
5F, 4F, 3F, 2F, 1F, BF	5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS
Hey Ann, what brings you back up here?	Ei, Ann! O que te trouxe de volta?
(It's the Digital Arts department classroom for the second-year students)	(É a sala do segundo ano do curso de Design Digital)
(No one seems to be inside)	(Parece não ter ninguém aí)
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A vending machine.	Uma máquina de venda automática.
(I am not hungry right now...)	(Não estou com fome...)
A vending machine.	Uma máquina de venda automática.
(I'm not thirsty at the moment)	(Não estou com sede)
A locker.	Um guarda-volumes.
(I can't seem to open it, I guess it's locked)	(Não consigo abrir. Deve estar trancado)
5F, 4F, 3F, 2F, 1F, BF	5A, 4A, 3A, 2A, 1A, SS
(It's too dark to see anything)	(Está escuro demais para enxergar)
(It's the storage room, the door is locked)	(É o almoxarifado. A porta está trancada)
(I should use the main entrance if I want to	(Eu deveria usar a entrada principal para sair

leav the school)	da faculdade)
(I should use the main entrance if I want to leav the school)	(Eu deveria usar a entrada principal para sair da faculdade)
(I should use the main entrance if I want to leav the school)	(Eu deveria usar a entrada principal para sair da faculdade)
(I should use the main entrance if I want to leav the school)	(Eu deveria usar a entrada principal para sair da faculdade)
(I should use the main entrance if I want to leav the school)	(Eu deveria usar a entrada principal para sair da faculdade)
A trash can.	Uma lixeira.
(It's empty, like my soul)	(Está vazia como a minha alma)
Obtained a \C\[06]USB Flash Drive.\C	Obteve um \C\[06]Pendrive\C\[0].
(There's some time left before the school day ends)	(Ainda falta um tempo para a faculdade fechar)
(Maybe I can do some work before I go home)A trash can.	(Talvez eu consiga adiantar o trabalho antes de ir pra casa)
All clear...	Tudo certo...
I'd better get out of here.	É melhor eu sair daqui.
A trash can.	Uma lixeira.
(It's empty, like my soul)	(Está vazia como a minha alma)
(Oh no... it's already midnight...)	(Ah, não... já é meia-noite...)
(It's way past the school's closing hours, I am so screwed...)	(A faculdade já fechou faz tempo. Eu tô ferrada...)
(Weird... no signal?)	(Que estranho... sem sinal?)
(Never mind... I should head out first...)	(Deixa pra lá... É melhor eu sair primeiro...)
This game has an autosave feature!	Este jogo possui salvamento automático!
Use it to continue from where you left off after encountering an untimely demise.	Use esse recurso para continuar de onde você parou caso morra prematuramente.
(The clock hands stop at exactly 12:00)	(Os ponteiros do relógio param exatamente às 12:00)
(Wha...)	(O que...)
(What is that??)	(O que é aquilo??)

It's a painting of a young man.	É um quadro de um jovem.
There's a small note written below the painting.	Há uma pequena nota escrita abaixo do quadro.
"Charles Worth"	"Charles Worth"
It's a painting of a teenage girl.	É um quadro de uma adolescente.
There's a small note written below the painting.	Há uma pequena nota escrita abaixo do quadro.
"Myra Hess"	"Myra Hess"
It's a sinister painting...	É um quadro sinistro...
There's a small note written below the painting.	Há uma pequena nota escrita abaixo do quadro.
"Hana"	"Hana"
It's a blank painting...	É um quadro vazio...
There's a small note written below the painting.	Há uma pequena nota escrita abaixo do quadro.
"Ann"	"Ann"
(Eh? It's locked...)	(Hã? Está trancado...)
(I don't remember locking it...)	(Não me lembro de ter trancado...)
(What's going on?)	(O que está acontecendo?)
It's a painting of...	É um quadro...
(Wait...)	(Espera...)
(Where is the girl in the painting?)	(Cadê a menina do quadro?)
(Someone was knocking on the window)	(Alguém estava batendo na janela)
(What happened to the school?)	(O que houve com a faculdade?)
Chapter 1\\	Capítulo 1\\
The Piano Department\\ \\^	O Curso de Piano\\ \\^
A piano.	Um piano.
A potted plant.	Uma planta.

(No... I am not going back there...)	(Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Eu não vou voltar lá...)
\>Final Year Project for Music Department - Piano:	Trabalho de Conclusão do Curso de Música - Piano
\>Theme: "Purloin"	\>Tema: "O Roubo"
\>- Students have ___ compose their own ___	\>- Os alunos precisam ___ compor a própria ___
\>- Music Sheets ___ to be submitted ___	\>- Partitura ___ para avaliação ___
\>- Final grades will be ___ upon ___	\>- As notas finais ___ em ___
Some of the words are missing...	Faltam algumas palavras...
A piano.	Um piano.
A piano.	Um piano.
A sheet music.	Uma partitura.
I wonder if there's anything I can <sup>^</sup>	Será que eu posso... <sup>^</sup>
There's something on the floor.	Tem algo no chão.
Obtained a \C\[06]Piano Key\C.	Obteve uma \C\[06]Tecla de Piano\C\[0].
There's something on the floor.	Tem algo no chão.
Obtained a \C\[06]Piano Key\C.	Obteve uma \C\[06]Tecla de Piano\C\[0].
Hey!	Ei!
That's mine!	Isso é meu!
Where do you think you are going?	Aonde você pensa que vai?
\{\{\{THIEF!!	\{\{\{LADRA!!
...?	...?
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.







It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
It looks like there's something invisible blocking the way.	Parece que tem algo invisível bloqueando o caminho.
I can't go through.	Não dá pra passar.
There's something on the floor.	Tem algo no chão.
Obtained a \C\[06]Piano Key\C.	Obteve uma \C\[06]Tecla de Piano\C\[0].
A piano.	Um piano.
Some of the piano keys are missing.	Faltam algumas teclas.
You placed the missing piano keys in the keyboard.	Você colocou as teclas que faltavam no piano.
(Someone is playing the piano...)	(Alguém está tocando o piano...)
Hmmm...	Hummm...
Maybe I need to slow down at this part...	Talvez eu precise ir mais devagar nessa parte...
Yeah, this part is tricky.	Essa parte é complicada.
\.\.\.	\.\.\.
Hello?	Olá?
(Step away)	(Afastar-se)
Oh, hello!	Oi!

Sorry, I am quite busy right now.	Desculpa, estou muito ocupada agora.
...\..\.. Wait... you shouldn't be here.	...\..\.. Espera... você não deveria estar aqui.
Oh no...	Ah, não...
Oh no...	Ah, não...
Did you remain in the school after 9 PM?	Você ficou na faculdade depois das nove da noite?
You shouldn't have done that...	Você não devia ter feito isso...
Anyway...	Enfim...
I am Myra Hess, I was a student from the Piano Department.	Meu nome é Myra Hess. Eu era aluna do curso de Piano.
Listen, I know you are confused about what is going on with the school, but you need to get out of here.	Olha, sei que você está confusa com o que está acontecendo na faculdade, mas você precisa sair daqui.
Now.	Agora.
Exit this room, turn left and go down the stairs.	Saia desta sala, vire à esquerda e desça as escadas.
There's a piano blocking the way?	Tem um piano bloqueando o caminho?
Huh?	Hã?
That's weird.	Que estranho.
There should be nothing there.	Não deveria ter nada lá.
CHOICES:	
I have heard this music before.	Eu já ouvi essa música antes.
No	Não
Huh?	Hã?
What do you mean?	Como assim?
This is the music that was playing in the Exhibition Hall.	É a música que estava tocando no salão de exposição.
Impossible...	Impossível...
This is my original work.	É de minha autoria.
I composed it, but before I could submit it, I was trapped here.	Eu a compus, mas fiquei presa aqui antes que pudesse enviá-la.
Wait...	Espera...

\.U\.\n\.\e\.\s\.\s\.\.\.\.	\.A \.n\.\ã\.\o \.s\.\e\.\r \.q\.\u\.\e\.\.\.\.
Ivy...	Ivy...
Right\.\.\.\.\.	Certo\.\.\.\.\.
I...	Eu...
I knew it...	Eu sabia...
That bitch...\	Aquela vaca...\
I...\ \. understand\.\ now...\.	Eu...\ \. Eu\.\ entendi\.\ agora...\.
That\.\ day...\.	Aquele\.\ dia...\.
Before I was trapped here...	Antes de ficar presa aqui...
She\.\ drugged\.\ me \.and...	Ela\.\ me\.\ drogou \.e...
\.SHE \.STOLE \.IT!	\.ELA \.ME \.ROUBOU!
PERFECT!	PERFEITO!
REPEAT WITH ME!	REPITA COMIGO!
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I can't play the piano from this side)	(Não consigo tocar o piano deste lado)
(I have to get out of here...)	(Eu tenho que sair daqui...)
\[Boss - Myra Hess part 2 ]	
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
It's locked...	Está trancada...
It's locked...	Está trancada...
It's locked...	Está trancada...
\[Myra Hess aftermath]	
My work...	Meu projeto...

Made it to the exhibition...	Foi aprovado para a exposição...
Oh well...	Ai, ai...
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
\>I will come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.
\>Para quem estiver lendo,	
\>mantenha a calma e não entre em pânico.	
\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.	
\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta	
\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.	
\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.	
Huh?	Hã?
Oh no...	Ah, não...
Hey, wait! Calm down!	Ei! Acalme-se!
I am a human! Just like you!	Eu sou humano igual a você!
You are not one of them, right?	Você não é como eles, né?
I am a security guard working for this school!	Eu trabalho como segurança nesta faculdade!
I can help you to get out safely!	Eu posso te ajudar a sair daqui!

I see...	Entendi...
Hmm...	Hum...
Ann, was it?	Ann, não é?
All right, where do I begin...	Certo, por onde eu começo...
I know this sounds crazy but...	Eu sei que vai parecer loucura, mas...
This school is cursed.	Esta faculdade é amaldiçoada.
Every midnight, the school will transform into this... {MQ}nightmare that we are experiencing right now.	Todo dia, à meia-noite, ela se transforma nesse... {MQ}pesadelo que estamos vivendo agora.
The layout of this school randomly changes every night.	A estrutura muda toda noite, aleatoriamente.
Unexplained things happen to each of the school's department.	Acontecem coisas inexplicáveis nos andares de cada curso.
Have you seen those moving pianos?	Você viu os pianos que se movem?
There are more of those {MQ}on the lower floors ahead of us.	Há mais deles {MQ}nos andares abaixo.
You must be wondering how and why, right?	Você deve estar se perguntando o motivo disso, né?
I am afraid I am{MQ}just as clueless as you are...	Sinto muito,{MQ}mas eu não tenho a mínima ideia...
To protect the students and the school's reputation,	Para proteger os alunos e a reputação da escola,
the principal kept this place a secret.	o reitor manteve esse local em segredo.
The principal?	O reitor?
Yes, he knew about this.	Sim, ele sabia disso.
In fact, we are{MQ}investigating it together.	Na verdade,{MQ}estamos investigando juntos.
You knew about the 9 PM rule, right?	Você conhece a regra das nove da noite, não conhece?
That rule was made precisely for this reason.	Ela foi criada justamente por este motivo.
And if something were to happen to you... or if you lost your way{MQ}in this place...	E, se alguma coisa acontecesse com você...{MQ}Ou se você ficasse perdida aqui...
Well...	Bom...

You would become a "permanent resident" of this school.	Você seria uma "moradora permanente" da faculdade.
Anyway, the school always returns to its normal state when{MQ}morning approaches.	Enfim, tudo sempre volta ao normal ao amanhecer.{MQ}
And everything returns to normal as if nothing happened.	E é como se nada tivesse acontecido.
Well, that's the gist of it...	Então, no geral é isso...
I guess.	Eu acho.
That being said, we should really get moving now.	Agora que já expliquei, precisamos andar logo.
If you have any more questions, I will answer them along the way.	Se tiver alguma pergunta, eu respondo no caminho.
For now, let's find a way out of this place.	Agora, vamos achar uma saída.
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
\>I will come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.
Hmm?	Hum?
What is it, Ann?	Algum problema, Ann?
Oh?	Hã?
The paper, yes that is mine.	Ah, a carta. Sim, eu que escrevi.
I made lots of those and{MQ}I scattered them around the school.	Fiz várias cópias e espalhei pela faculdade.{MQ}
There are at least one or two in each department of the school.	Há, pelo menos, uma ou duas em cada andar.
The school changes its layout every night, so the position{MQ}of the paper may be different	A estrutura da faculdade muda toda noite,{MQ}então a carta pode aparecer em

from day to day.	locais diferentes a cada dia.
...What?	...Como?
You didn't find any copies of the paper in the Piano{MQ}Department?	Você não encontrou nenhuma no curso de Piano?{MQ}
That's odd...	Que estranho...
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
What is your name?	Qual é o seu nome?
Why don't we just wait until it's morning?	Por que a gente não espera amanhecer?
How long has this been going on?	Há quanto tempo isso acontece?
Hmm?	Hum?
My name?	Meu nome?
Look... my name is not important...	Olha... meu nome não é importante...
Just call me "Security" or "Security Guard" like everyone else, okay?	Pode me chamar só de "Segurança" ou de "Guarda", como todo mundo faz, está bem?
I know...	Eu sei...
Let's just hide and and wait till morning.	Vamos nos esconder e esperar até amanhecer.
Yes, we could do that, but trust me, it's better to just get{MQ}out of this school as soon as possible.	A gente até poderia fazer isso, mas pode acreditar,{MQ}o melhor mesmo é sair daqui o quanto antes.
Why?	Por quê?
Well...	Bom...
There's a dangerous entity that roams around the school.	Tem uma entidade perigosa que anda por aqui.
A girl...	Uma menina...
We have to keep moving to avoid meeting her.	Precisamos andar para não nos depararmos com ela.
Staying in one spot is a bad idea.	Ficar parado não é uma boa ideia.

Besides, there are no good hiding spots when everything{MQ}is alive and out to get you.	Além disso, não tem um bom lugar para se esconder com tudo ganhando vida e te perseguindo.{MQ}
Hmmm...	Hummm...
I am not sure...	Não sei ao certo...
It has been a while, but I don't know when exactly.	Já faz um tempo, mas não tenho certeza de quando começou.
You might want to ask the principal about that.	É melhor perguntar isso ao reitor.
After we get out safely, that is.	Quando sairmos e estivermos seguros, é claro.
Chapter 2\\	Capítulo 2\\
The Sculpting Department\\ \\^	Curso de Belas Artes\\ \\^
(It's locked)	(Está trancada)
Wait... was this door here before?	Espera... Essa porta já estava aqui?
A clay statue.	Uma estátua de argila.
A clay statue.	Uma estátua de argila.
A clay statue.	Uma estátua de argila.
A clay statue.	Uma estátua de argila.
A clay statue.	Uma estátua de argila.
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
(You tried knocking on the door)	(Você tentou bater na porta)
(No response)	(Ninguém respondeu)
Hey, we aren't going back there.	Ei, não vamos voltar pra lá.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
Failure	
What are you doing?	O que você está fazendo?
We brought some clay.	Nós trouxemos argila para te consertar.
We are going to fix you up.	Nós trouxemos argila para te consertar.
Stay still.	Não se mexa.
Huh?	Hã?
No!	Não!
Leave me alone!	Me deixem em paz!

I don't need to be fixed!	Não preciso ser consertado!
Sheesh, stay still will you?	Não grite. Pode ficar parado?
Ann, I need some help here.	Ann, preciso de uma ajudinha.
There's a reason why my creator called me a "failure"	Meu criador me chamou de "fracasso" por um motivo.
Don't even try to fix me!	Não ousem tentar me consertar!
I\.	EU\.
S\A\I\I.D\....\.	D\I\I.S\I.S\E\...\.
Huh?	Hã?
LEAVE!!	ME DEIXEM!!
ME!!	EM!!
ALONE!!	PAZ!!
Leave me alone.	Me deixem em paz.
Hey, can you let us through?	Ei, pode deixar a gente passar?
We need to get to the second floor.	Precisamos chegar ao segundo andar.
No. Go away.	Não. Vão embora.
"The Six-Legged Beast"	"O Monstro de Seis Pernas"
"The Four-Headed Serpent"	"A Serpente de Quatro Cabeças"
"The Hand of One"	"A Mão"
A statue without a body.	Uma estátua sem corpo.
The door is locked...	A porta está trancada...
There's a note written on the door.	Há um bilhete na porta.
"Success"	"Sucesso"
You used the key to open the door.	Você usou a chave para abrir a porta.
Let's check the room behind us.	Vamos conferir a sala de trás.
Ann, there is some clay here.	Ann, tem um pouco de argila aqui.
Ann, there is some clay here.	Ann, tem um pouco de argila aqui.
Ann, there is some clay here.	Ann, tem um pouco de argila aqui.
Obtained some \C\[06]Clay\C.	Obteve \C\[06]Argila\C\[0].
Obtained some \C\[06]Clay\C.	Obteve \C\[06]Argila\C\[0].
Obtained some \C\[06]Clay\C.	Obteve \C\[06]Argila\C\[0].
Pile of clay.	Pilha de argila.

Pile of clay.	Pilha de argila.
Pile of clay.	Pilha de argila.
Oh, before we proceed...	Ah, antes de continuarmos...
There are some statues roaming around this floor.	Há algumas estátuas perambulando neste andar.
They are not friendly.	Elas não são nada amigáveis,
So be sure to keep away from them.	então não chegue perto delas.
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
I will{MQ}\>come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.{MQ}
Failure	
What are you doing?{MQ}	O que você está fazendo?{MQ}
We brought some clay. We are going to fix you up.{MQ}	Nós trouxemos argila para te consertar.{MQ}
Stay still.{MQ}	Não se mexa.{MQ}
Huh?	Hã?
No!	Não!
Leave me alone!{MQ}	Me deixem em paz!{MQ}
I don't need to be fixed!{MQ}	Não preciso ser consertado!{MQ}
Sheesh, stay still will you?	Não grite. Pode ficar parado?
Ann, I need some help here.{MQ}	Ann, preciso de uma ajudinha.{MQ}
There's a reason why my creator called me a "failure"{MQ}Meu criador me chamou de "fracasso" por um motivo.	
Don't even try to fix me!{MQ}Não ousem tentar me consertar!	

I\.	EU\.
S\A\I\I\D\...\.\{MQ}EU\.	
D\I\I\S\I\E\...\.	
Huh?\{MQ}Hã?	
LEAVE!!\{MQ}DEIXEM-ME!!	
ME!!\{MQ}EM!!	
ALONE!!\{MQ}PAZ!!	
Leave me alone.	Me deixem em paz.
Deixem-me em paz.	
Hey, can you let us through?	Ei, pode deixar a gente passar?
Ei, pode deixar a gente passar?	
We need to get to the second floor.\{MQ}Precisamos chegar ao segundo andar.	
No. Go away.	Não. Vão embora.
Não.	
Vão embora.	
The key to success are:	As chaves para o sucesso são:
Hands   Legs   Bodies   Heads	Mãos   Pernas   Corpos   Cabeças
Huh?	Hã?
What does that mean?	O que isso quer dizer?
Oh!	Ah!
Nothing happened...	Não aconteceu nada...
Statue of Success	
You can get clays from some of the clay piles lying around outside this room.	Você pode pegar argila nas pilhas espalhadas do lado de fora desta sala.
Oh!	Ah!
Mr Security!	Sr. Segurança!
Are you still patrolling the halls?	Ainda está patrulhando os corredores?
How are you?	Como tem passado?
It's been a while, hasn't it?	Faz um tempo que não nos vemos, não é?
I am fine.	Estou bem.

Listen, I need to go the second floor but the way is blocked by your friend...	Preciso chegar ao segundo andar, mas um amigo seu está bloqueando o caminho...
That pile of junk...	Aquele monte de sucata...
Is there anything we can do to convince him to move?	Podemos fazer alguma coisa para convencê-lo?
Oh... him... please don't call him a pile of junk...	Ah... Ele... Não o chame de "monte de sucata", por favor.
He was once a beautiful statue.	Ele já foi uma estátua belíssima.
If only you knew the story of what happened to him...	Se ao menos você soubesse o que houve com ele...
Anyway, I think you will be able to convince him to move if you fix him up.	Enfim, acho que pode convencê-lo a sair de lá se você o consertar.
He is in a pretty bad shape after all.	Afinal, ele está num péssimo estado.
Here, take this sculpting tool and fix him up with some clay.	Tome. Leve estas ferramentas de modelagem e use um pouco de argila para consertá-lo.
You can get clay from some of the clay piles lying around outside this room.	Você pode pegar argila nas pilhas espalhadas do lado de fora desta sala.
Obtained Sculpting Tools.	Obteve Ferramentas de Modelagem.
Good luck!	Boa sorte!
\>Final Year Project for Sculpting Department:	\>Trabalho de Conclusão do Curso de Belas Artes:
\>Theme : "Success"	\>Tema: "Sucesso"
\>- Type of Clay ____	\>- Tipo de material ____
\>- Minimum size is ____	\>- Tamanho mínimo ____
\>- Final grades will be ____ upon ____	\>- As notas finais ____ em ____
Some of the words are missing...	Faltam algumas palavras...
A clay statue.	Uma estátua de argila.
A clay statue.	Uma estátua de argila.
There's something on the floor.	Tem algo no chão.
Obtained a \C[06]Clay Key.\C	Obteve uma \C[06]Chave de Argila\C[0].
Hmm?	Hum?
The sculpture is blocking our way.	A escultura está bloqueando o caminho.

Don't worry, Ann.	Não se preocupe, Ann.
I can push it out of the way.	Eu posso tirá-la do caminho.
Leave all the heavy-duty work to me.	Deixe o trabalho pesado pra mim.
I can't move this sculpture, It's stuck.	Não consigo mover esta escultura. Está presa.
(There's a note attached to the sculpture)	(Há um bilhete colado na escultura)
"PUT THE PIECES BACK TO WHERE THEY BELONG"	"DEVOLVA AS PEÇAS AOS SEUS LUGARES"
I can't move this sculpture, It's stuck.	Não consigo mover esta escultura. Está presa.
(There's a note attached to the sculpture)	(Há um bilhete colado na escultura)
"PUT THE PIECES BACK TO WHERE THEY BELONG"	"DEVOLVA AS PEÇAS AOS SEUS LUGARES"
"The Hand of One"	"A Mão"
"The Six-Legged Beast"	"O Monstro de Seis Pernas"
"The Four-Headed Serpent"	"A Serpente de Quatro Cabeças"
A statue without a body.	Uma estátua sem corpo.
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
I will{MQ}\>come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.{MQ}
(It's locked)	(Está trancada)
Ann!	Ann!
Where are you going?	Aonde você vai?
Ann!	Ann!
Where are you going?	Aonde você vai?
Ann!	Ann!
We can use those boxes to slow him down!	Podemos usar as caixas para atrasá-lo!
Ann!	Ann!

Where are you going?	Aonde você vai?
Are you kidding me?	Ah, fala sério!
It looks like that thing is no longer chasing us...	Acho que aquela coisa não está mais atrás da gente...
Hmm?	Hum?
Ann, are you okay?	Ann, você está bem?
Yes, I am tired too...	Sim, estou cansado também...
Let's rest for a bit, okay?	Vamos descansar um pouco, está bem?
What do you mean by all of them?	Como assim todas?
Yes, you heard me.	Você ouviu.
She failed all of them. Every single subject.	Ela reprovou em todas as matérias.
How is that even possible?	Mas como isso é possível?
If you paid more attention to her, maybe you would've known.	Se desse mais atenção a ela, talvez você saberia.
Paid more attention?	Dar mais atenção?
Do you think I had the time for that?	Acha que eu tinha tempo pra isso?
I am the one with the job, working hard for this family!	Sou em quem tem um emprego e dá duro por essa família!
Without me, both of you would've rotted in the streets!	Sem mim, vocês duas apodreceriam na rua!
Your job is to take care of her!	Seu trabalho é cuidar dela!
Oh great, here we go again.	Ah, ótimo... vai começar de novo.
You're the one who's home all the time, you can't bother to help with her studies?	Você fica em casa o tempo todo. Não podia ajudar com os estudos dela?
You think I never tried?	E você acha que eu nunca tentei?
You know our daughter is different!	Você sabe que sua filha é diferente!
I told you to send her to the special-needs school, but you didn't listen!	Eu falei para colocá-la numa escola para crianças especiais, mas você não deu a mínima!
For the millionth time, there's nothing wrong with her!	Pela milésima vez... Não tem nada errado com ela!
She is just a slow learner!	É que ela aprende devagar!

See?	Viu?
Exactly what I said earlier!	É exatamente o que eu disse!
If you'd paid more attention to her then you would've known that there's something wrong with her!	Se desse mais atenção, você saberia que há algo de errado com ela!
Why don't you just admit that you are bad at parenting?	Por que você não assume logo que não sabe ser mãe?
.....	.....
No!.....	Não!.....
You!.....	Você!.....
Responsibility!.....	Responsabilidade!.....
How dar.....	Como ousa.....
Your.....	Sua.....
Listen!.....Her!!	Escuta aqui!.....Ela!!
.....!.....!	.....!.....!
.....!.....!	.....!.....!
!.....!.....!	!.....!.....!
I am leaving.	Eu vou embora.
She is all yours.	Ela é toda sua.
I don't care what you want to do with her.	Não quero saber o que você vai fazer com ela.
I don't want to take care of her either,	Eu também não quero tomar conta dela.
I'm done with both of you!	Tô de saco cheio de vocês!
I'm leaving too.	Eu também vou embora.
Send her to your relatives or whatever, my family wants nothing to do with her.	Ela pode ficar com seus parentes... Sei lá. A minha família não quer saber dela.
I'd rather send her to the orphanage.	Prefiro mandá-la para o orfanato.
Hey, you are awake.	Ei, você acordou.
What's wrong?	O que foi?
Didn't get enough sleep?	Não dormiu o bastante?
You look pale...	Você está pálida...
Are you okay?	Você está bem?
If you need more rest, please say so.	Se precisar descansar mais, é só falar.

Don't force yourself.	Não force a barra.
Ann, I promise I will get you out of here.	Ann, Eu prometo que vou tirar você daqui.
So please don't worry too much, okay?	Então, não se preocupe demais, está bem?
Yep!	Isso!
Let's go, Ann!	Vamos nessa, Ann!
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
security cutscene	
About your job as a security guard...	Quanto ao seu trabalho como segurança...
Is there anything else that I need to know?	Preciso saber de mais alguma coisa?
Why do I decide to keep working as a security guard despite everything that's going on with the school?	Por que eu continuo trabalhando como segurança apesar de tudo o que acontece aqui?
Well, the principal has employed me to be a fail-safe. In case any students break the school rules and remain in the school after midnight.	Bom, o reitor me contratou para que não haja falhas. No caso de alunos quebrarem as regras e ficarem na escola após a meia-noite.
The chances are very slim. but yeah, Ann... here you are.	As chances são muito baixas, mas, ainda assim, você está aqui, Ann.
I have to make sure that anyone who ends up here gets out safely.	Eu tenho que garantir que todo mundo que venha parar aqui saia em segurança.
Besides, there's no way that I can just ignore everything that's going on, right?	Além disso, não posso ignorar tudo o que está acontecendo, né?
Oh! Right! Ann, there's something that I forgot to tell you.	Ah, é! Ann, eu esqueci de falar uma coisa.
Uhh... you see...	Hã... É que...
Time works differently in this place.	O tempo passa diferente aqui.
I am not entirely sure but from my observations while patrolling this place, I can safely assume, that it changes from day to day.	Não tenho certeza, mas, pelo que notei nas patrulhas, posso afirmar que ele muda a cada dia.
There was one day, when it took just an hour for morning to come, and another when it took 48 hours.	Já aconteceu de levar só uma hora pra amanhecer. Numa outra vez, levou 48 horas.
It was... a horrible experience.	Foi... uma experiência horrível.

So... If we are lucky maybe morning will arrive soon...	Então, se tivermos sorte, talvez amanheça logo...
Anyway, we still have to find the exit, in case the worst-case scenario happens.	De toda forma, ainda precisamos achar a saída, no caso de o pior acontecer.
(No... I am not going back there...)	(Não... Eu não vou voltar lá...)
Chapter 3\ \	Capítulo 3\ \
The Fashion Department\ \ ^	O Curso de Moda\ \ ^
Hey, we aren't going back there.	Ei, não vamos voltar pra lá.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
Hey, we aren't going back there.	Ei, não vamos voltar pra lá.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
Hey, we aren't going back there.	Ei, não vamos voltar pra lá.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
A mannequin.	Um manequim.
A trash can.	Uma lixeira.
(It's empty, like my soul)	(Está vazia como a minha alma)
A vending machine.	Uma máquina de venda automática.
I am not thirsty right now...	(Não estou com sede...)
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A mannequin.	Um manequim.
Weird... did it move?	Que estranho... Ele se mexeu?
A mannequin.	Um manequim.
Ann...	Ann...
I have a bad feeling about this, let's keep moving.	Estou com um mau pressentimento. Vamos seguir em frente.

A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
Hey, we aren't going back there.	Ei, não vamos voltar pra lá.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
Hey, we aren't going back there.	Ei, não vamos voltar pra lá.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
A mannequin.	Um manequim.
(You put the scarf on the mannequin)	(Você colocou o cachecol no manequim)
\>LITTLE SCARF	\>CACHECOLZINHO
(You put the skirt on the mannequin)	(Você colocou a saia no manequim)
\>MRS SKIRT	\>SRA. SAIA
Inspect box?	Verificar a caixa?
Obtained a \C\[06]Scarf\C.	Obteve um \C\[06]Cachecol\C\[0].
A potted plant.	Uma planta.
A mannequin.	Um manequim.
A trash can.	Uma lixeira.
A mannequin.	Um manequim.
A potted plant.	Uma planta.
Inspect box?	Verificar a caixa?
(It's empty)	(Está vazia)
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
Inspect box?	Verificar a caixa?
(It's empty)	(Está vazia)
A mannequin.	Um manequim.
Oh!	Ah!
Mr coat!	Senhor Casaco!
Mrs Skirt!	Senhora Saia!
Little Scarf!	Cachecolzinho!
How I've missed you guys!	Eu estava com saudade de vocês!
Mr Coat...	Senhor Casaco...

Mrs Skirt... and little Scarf...	Senhora Saia... e Cachecolzinho...
Where are they?	Onde eles estão?
Huh?	Hã?
Mr Coat...	Senhor Casaco...
Mrs Skirt... and little Scarf...	Senhora Saia... e Cachecolzinho...
Can you find them for me?	Pode encontrá-los para mim?
Uh...	Hum...
Mr Coat...	Senhor Casaco...
Mrs Skirt... and little Scarf...	Senhora Saia... e Cachecolzinho...
Please come back...	Por favor, voltem...
A mannequin with a skirt.	Um manequim com uma saia.
Inspect box?	Verificar a caixa?
(It's empty)	(Está vazia)
(You put the coat on the mannequin)	(Você colocou o casaco no manequim)
\>MR COAT	\>SR. CASACO
Obtained a \C\06\Coat\C.	Obteve um \C\06\Casaco\C\0.
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)
A mannequin.	Um manequim.
A potted plant.	Uma planta.
Thank you.	Obrigada.
(Obrigada = planta)	
(Upon a closer inspection, you noticed a writing in one of the leaves)	(Após olhar com atenção, você vê algo escrito em uma folha)
\>Please wake them all up	\>Por favor, acorde todos eles

Hey, we are not going back there.	Ei! Nós não vamos voltar lá. É perigoso demais.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
Hey, we are not going back there.	Ei! Nós não vamos voltar lá. É perigoso demais.
It's too dangerous.	É perigoso demais.
Hmm?	Hum?
What is this?	O que é isso?
The way is blocked by mannequins.	O caminho está bloqueado por manequins.
A mannequin.	Um manequim.
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
\>I will come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.
\>Final Year Project for Fashion Department:	\>Trabalho de Conclusão do Curso de Moda:
\>Theme : "Merger"	\>Tema: "Carin__"
\>- Students have to design ___ the theme ___	\>- Os alunos precisam criar ___ o tema ___
\>- Final Design have to be submitted ___	\>- O Projeto Final precisa ser entregue ___
Some of the words are missing... // Faltam algumas palavras...	Faltam algumas palavras...

A sewing machine.	Uma máquina de costura
A mannequin.	Um manequim.
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
It's a dead end...	Não tem saída...
Hello, Mr. Security guard~	Olá, senhor Segurança.
Charles!	Charles!
What the hell do you want?	O que é que você quer?
What do I want?	O que eu quero?
I just want to play...	Eu só quero brincar...
And wear her clothes!	E usar as roupas dela!
No!	Não!
Aw...	Ah...
Charles!	Charles!
The way to the first floor is blocked by your mannequins!	Seus manequins estão bloqueando o caminho para o primeiro andar!
Charles!	Charles!
Seus manequins estão bloqueando o caminho para o primeiro andar! \[invesrão]	
I demand that you move them or I will resort to drastic measures!	Eu exijo que você os tire de lá, ou tomarei medidas drásticas!
Sure! I will move them. If you give me the girl.	É claro que posso tirá-los... Se você me entregar a menina.
No!	Não!
Aw, c'mon, Mr Security~!!	Ah, qual é, senhor Segurança!
I wanna play with her too~!!	Eu quero brincar com ela também!
Shut up!	Cale a boca!
Move them, now!	Tire-os de lá agora!
All right, all right.	Tá bom, tá bom.

I will move them, my dear~	Vou tirá-los, meu bem...
But on one condition, you have to play with me~!	Mas com uma condição: você tem que brincar comigo!
We don't have time for games, Charles!	Não temos tempo pra brincadeiras, Charles!
Ah, you know better than that!	Ah, eu esperava mais de você!
That's not how it works!	Não é assim que funciona!
This is my department and you have to abide by my rules.	Este é o meu setor, e você tem que seguir as minhas regras.
You know that, right?	Você sabe disso, né?
Isn't that right, guys?	Não é verdade, pessoal?
Do we have an understanding, Mr Security?	Temos um acordo, senhor Segurança?
Now, we are going to play a simple game of hide and seek.	Agora, vamos brincar de esconde-esconde.
If you can find me, I will move the mannequins for you.	Se você me encontrar, eu tiro os manequins para você.
But if you lose...	Mas se você perder...
You have to surrender the girl to me, okay~?	Terá que me entregar a menina, entendido?
Alright, ta-tah~!	Certo, tã-dã!
Ann, stay with me...	Ann, fique perto de mim...
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A sewing machine.	Uma máquina de costura
A mannequin.	Um manequim.
C'mon, Mr. Security~!	Anda, senhor Segurança!
Come and find me~!	Venha me encontrar!
Enough of this, Charles!	Já chega disso, Charles!
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta

	faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
\>I will come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.
Ann?	Ann?
Where are you going?	Aonde você vai?
Gotcha!	Te peguei!
Too slow, Mr Security!	Lento demais, senhor Segurança!
Too slow!	Lento demais!
What!?	O quê!?
Hey!!	Ei!!
I got you now!	Agora eu te peguei!
He-he-he, you think so?	Ha-ha-ha, acha mesmo?
Hey!	Ei!
Come back!	Volte aqui!
C'mon Mr. Security, is that the best you can do?	Qual é, senhor Segurança! Isso é o melhor que pode fazer?
Stop running!	Pare de correr!
Hehehehe!	Hehehehe!
Hey!!	Ei!!
Wait!!	Espere!!
Eh...	Ah...
Heh! Thanks!	Ah! Obrigado!
(Obrigado = segurança)	
Ann!	Ann!
Let's go!	Vamos!
Now!	Agora!
What the...	Mas o quê...
Hey!	Ei!
Wait!	Esperem!

Noooo!	Nããã!
Please come back, my dear~!	Por favor, volte, meu bem!
Ann!	Ann!
Where are you going?	Aonde você vai?
No, no, no!	Não, não, não!
Where are you going~?	Aonde você vai?
Please come back~!	Volte, por favor!
Tsk tsk tsk.	Tsc tsc tsc.
Mr Security...	Senhor Segurança...
You know...	Você sabe...
It's futile.	É inútil.
Hehe~	Hehe...
Huff...	Ufa...
It looks like we got away from him.	Acho que escapamos dele.
Are you okay, Ann?	Você está bem, Ann?
We should be safe here, let's take a-\^	Acho que estamos seguros aqui, vamos descansar-\^
Ann?	Ann?
Ann!	Ann!
Poor thing...	Coitada...
She must have been really scared and exhausted from being here for so long...	Ela deve estar apavorada e exausta por estar aqui há tanto tempo...
This is bad...	Isso não é bom...
We've been here for too long.	Estamos aqui há tempo demais.
The school is getting more and more dangerous.	A faculdade está ficando cada vez mais perigosa.
We can't afford to waste any more time...	Não podemos perder mais tempo...
Maybe I should scout the area ahead first.	É melhor eu inspecionar o caminho à frente primeiro.
Ann...	Ann...
I know the exit is somewhere on this floor.	Eu sei que a saída está em algum lugar deste andar.

I'll be back soon, okay?	Eu volto logo, está bem?
Don't worry, I won't be gone for long, I will be back before you know it!	Não se preocupe, eu não vou demorar. Volto num piscar de olhos!
We are so close...	Estamos perto...
I promise I will get you out of here.	Eu prometo que vou tirar você daqui.
She is sound asleep.	Ela está em sono profundo.
Don't worry Ann...	Não se preocupe, Ann...
I promise I will get you out of here.	Eu prometo que vou tirar você daqui.
Chapter 4\ \	Capítulo 4\ \
The Exhibition Hall\ \ \^	O Salão de Exposição\ \ \^
(It's her!)	(É ela!)
(Keep calm... Keep calm...)	(Fique calmo... Fique calmo...)
(What is she doing here?)	(O que ela está fazendo aqui?)
Security!	Segurança!
Hey, it's the security guard!	Ei, é o segurança!
Go away. I'm busy.	Vá embora. Estou ocupado.
He-he... still patrolling the halls, huh?	Hehe... Ainda está patrulhando os corredores, é?
Why're you here anyway?	Por que você está aqui, afinal de contas?
Hey!	Ei!
Answer me!	Responda!
(I really have no time for this)	(Eu não tenho tempo para isso)
Do you think you can-\^	Você acha que pode-\^
Shut up.	Cale a boca.
Huh?	Hã?
Ah... a...	Ah... a...
... wh... wha...?	... O... quê...?
You are annoying.	Você é irritante.
(I need to find the exit as soon as possible)	(Preciso encontrar uma saída o quanto antes)
Security?	Segurança?
Get out of my way!	Saia da minha frente!
EEEEK! I AM SORRY!	AAAH! ME DESCULPE!

Se-Security?	Se- Segurança?
Move!	Saia!
Huh?	Hã?
Aaaah... Mr. Security...	Aaaah... Senhor Segurança...
Get out of my way!	Saia da minha frente!
What is going on?	O que está acontecendo?
Did I hear a scream just now?	Isso foi um grito?
Mr Security, what was that just now?	Senhor Segurança, o que foi que aconteceu?
Nothing.	Nada.
Good night.	Boa noite.
I need to find a way out first.	Eu tenho que achar uma saída primeiro.
Please don't hurt me...	Não me machuque, por favor...
Get out of my way!	Saia da minha frente!
Saia da minha frente!	
EEEEK!	
I AM SORRY!{MQ}AAA!	
ME DESCULPE!	
A barrier has opened somewhere on this floor.	Uma barreira foi aberta em algum lugar deste andar.
But where?	Mas... onde?
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
\>I will come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.
Another door...	Outra porta...
I think this is far enough.	Acho que já é longe o bastante.
I should get back to Ann...	É melhor voltar para a Ann...

That was Ann's voice!	Era a voz da Ann!
Mr. Security...	Senhor Segurança...
NOOOOOO! STAY AWAY FROM ME!	NÃÃÃÃÃÃ! FIQUE LONGE DE MIM!
HELP! HELP! HELP ME!	SOCORRO! SOCORRO! SOCORRO!
I have to keep going...	Eu preciso continuar...
SCRAM!	SOME DAQUI!
Charles...	Charles...
What are you doing here? This is not the Fashion Department.	O que você está fazendo aqui? Este não é o andar do Curso de Moda.
He he... I am not done with you!	Hehe... Nosso assunto não terminou!
Huh?	Hã?
Where is the girl?	Cadê a menina?
Where is she? Tell me! or else-	Cadê ela? Diga logo, senão...
Or else what?	Senão o quê?
This!	Isso!
A mannequin.	Um manequim.
A mannequin.	Um manequim.
A mannequin.	Um manequim.
A sewing machine.	Uma máquina de costura
She has some friends here, but she prefers to be alone most of the time.	Ela tem algumas amizades, mas prefere ficar sozinha na maior parte do tempo.
She is quite shy and only speaks when necessary.	Ela é muito tímida e fala só quando necessário.
Yes, she is very good at drawing!	Sim, ela desenha muito bem!
She is a very creative child with lots of imaginat--	Ela é uma criança bastante criativa com uma ótima imagin...
I understand.	Eu entendo.
Thank you for calling Delta City Orphanage Centre! Have a good day!	Agradecemos sua ligação para o Orfanato de Delta City! Tenha um bom dia!
Hello, Ann. What did you draw today?	Oi, Ann. O que você desenhou hoje?
Oh my...	Nossa...
That's... nice! Very good!	Isso é... lindo! Ótimo!

Anyway...	Enfim...
Ann...	Ann...
It's time for your maths lesson.	É hora da tarefa de matemática.
So 2 times 2 is?	Quanto é 2 vezes 2?
Very good!	Parabéns!
What about 3 times 3?	E 3 vezes 3?
Yes! Very good!	Isso! Muito bem!
4 times 4?	4 vezes 4?
No, it's 16, not 14.	Errado. É 16; não 14.
You got this right yesterday...	Você acertou essa ontem... Ann...
Ann...	Ann...
We have been practicing for over a month, my dear. Please try to remember it tomorrow, okay?	Já estamos estudando há mais de um mês, meu bem. Tente-se se lembrar disso amanhã, tá bom?
*sigh*	*suspiro*
Ann, what do you want to be when you grow up?	Ann, o que você quer ser quando crescer?
I see... interesting.	Entendi... interessante.
Before that... Do you want to go to an art school?	Antes disso... Você quer ir para uma faculdade de Artes?
What's an art school?	O que é uma faculdade de Artes?
Well... an art school is a place where...	Bom... uma faculdade de Artes é um lugar em que...
Impressive.	Impressionante.
You survived the Piano Department...	Você sobreviveu ao departamento dos pianos...
The Sculpting Department...	Ao departamento de esculturas...
And the Fashion Department...	É ao departamento de moda...
I wonder how much longer you can survive...	Quanto tempo será que você ainda consegue sobreviver?
Security!!	Segurança!!
No	Não

Should I observe a little while longer?	Será que eu observo mais um pouco?
Hmm...	Hum...
Ann! What happened?	Ann! O que aconteceu?
Are you okay?	Você está bem?
Yeah, that's her.	Sim, é ela.
Ann, I know you are scared...	Ann, eu sei que você está assustada...
But we really have no time for conversations like this.	Mas não temos tempo para conversar assim.
It's getting really dangerous here.	Este lugar está ficando muito perigoso.
I have cleared the room ahead. It should be safe to proceed.	Eu inspecionei a sala à frente. O caminho deve estar seguro.
Let's go, Ann.	Vamos, Ann.
What is it, Ann?	Algum problema, Ann?
Oh...	Ah...
Yeah, I destroyed them.	Sim, eu os destruí.
Don't worry too much about it. They are just... artworks.	Não se preocupe muito com isso. São apenas... obras de arte.
They were going to harm us anyway.	Eles iam nos machucar de toda forma.
Let's go.	Vamos.
It won't budge.	Isso não se mexe.
It won't budge.	Isso não se mexe.
Here we are...	Chegamos...
I have checked the entire floor except this door.	Eu inspecionei todo o andar, menos esta porta.
I don't know what lies up ahead but...	Eu não sei o que está do outro lado, mas...
The exit of this forsaken place must be somewhere behind that door.	A saída deste lugar miserável deve estar depois dessa porta.
I have a good feeling about this. It's almost over, just a little bit more.	Estou com um bom pressentimento. Está quase acabando, só falta um pouco.
Let's go, Ann!	Vamos nessa, Ann!
Hmmm?	Hã?
You are scared?	Você está com medo?

Don't worry, Ann. We have been through the worst part of the school.	Não se preocupe, Ann. Nós já passamos pela pior parte da faculdade.
There should be nothing else up ahead.	Não deve ter mais nada à frente.
Even if there is, I will make sure no harm comes to you.	Mesmo que tenha alguma coisa, vou garantir que você não se machuque.
Let's go.	Vamos.
"The Memories of Myra Hess"	"As Memórias de Myra Hess"
View them?	Deseja vê-las?
"The Memories of Success"	"As Memórias de Sucesso"
View them?	Deseja vê-las?
"The Memories of Charles Worth"	"As Memórias de Charles Worth"
View them?	Deseja vê-las?
"The Memories of Ann"	"As Memórias de Ann"
"Coming Soon!"	"Em breve!"
They are just taunting us at this point.	Eles só querem nos provocar.
"Principal's Office"	"Escritório do Reitor"
Enter?	Entrar?
Ann, we have to keep going.	Ann, precisamos ir em frente.
"Principal's Office"	"Escritório do Reitor"
Yes/No	Sim/Não
(You are being watched)	(Você está sendo observada)
(Something is not right with the paintings...)	(Há algo errado com essas pinturas...)
(You feel an eerie presence)	(Você sente uma presença misteriosa)
Hey, who do you think is going to be selected for the exhibition?	Ei, quem vocês acham que vão escolher para a exibição?
It's obviously going to be Myra, right?	Com certeza será a Myra, né?
Yep... Myra, no doubt.	Sim... Sem dúvidas será a Myra.
Yeah... There's no way we can compete against her.	É... Nós não temos chances contra ela.
Yeah, man... She is so talented.	Pois é... Ela é talentosa demais.
It's as if she was born to be a pianist.	Parece que ela nasceu para ser pianista.
Oh well... There's nothing we can do about it.	É... Não podemos fazer nada.

Don't you think that it's unfair, guys?	Vocês não acham que isso é injusto?
Huh? What do you mean, Ivy?	Hã? Como assim, Ivy?
You heard me.	Você entendeu.
We worked so hard, and yet it all seems so futile.	Nós nos esforçamos muito, mas parece que é inútil.
No matter how much we try, there's no winning against her. She was born with talent.	Não importa o quanto tentamos, não dá pra ganhar dela. O talento dela é inato.
Well... That's true.	Bom... Isso é verdade.
It is what it is...	É simples assim...
I say, we level the playing field.	Nós deveríamos igualar as chances.
Huh?	Hã?
What do you mean?	Como assim?
As of now, she seemed so...	Até agora, ela pareceu tão...
Perfect and flawless.	Perfeitinha e impecável.
A good student who does all her work and excels at everything.	Uma boa aluna que faz todas as tarefas e é ótima em tudo.
What if we change that?	E se mudarmos isso?
Where are you going with this, Ivy?	Aonde quer chegar, Ivy?
If we change that "good student" image of hers, maybe the teachers will think twice about selecting her for the exhibition.	Se mudássemos essa imagem de "boa aluna" dela, talvez os professores pensariam melhor quanto a selecioná-la para a exposição.
You know what I mean?	Entenderam o que quero dizer?
Yo! Myra!	Ei! Myra!
Hey Ivy, what's up?	Oi Ivy, tudo bem?
Have you done the assignment for this week?	Você já fez a tarefa desta semana?
Yeah, have you?	Já, sim, e você?
Not yet...	Ainda não...
Anyway...	Enfim...
I was getting a drink at the vending machine and I accidentally bought the wrong drink.	Eu fui comprar um refrigerante na máquina e acabei comprando o refri errado.
It's Funta.	É um Funta.
I really don't like Funta, you want it? You like	Não gosto nem um pouco de Funta. Quer pra

Funta, don't you Myra?	você? Você gosta de Funta, não gosta, Myra?
Um... Yes, are you giving it to me?	Hum... Gosto. Você está me dando?
Yeah! It would be a waste to throw it away, right?	Sim! Seria um desperdício jogar fora, né?
You can have it.	Pode ficar com ele.
Are you sure? I mean...	Tem certeza? Tipo...
It's okay, my treat!	Tá tudo bem. É por minha conta!
Thanks, Ivy. I appreciate it.	Obrigada, Ivy. Fico feliz por isso.
No problem!	Sem problemas!
Hehe... let's see...	Hehe... vamos ver...
This week's assignment...	A tarefa desta semana...
Found it.	Achei.
Hm? What is this?	Hã? O que é isso?
Right... She is going to sleep for a while...	Certo... Ela vai dormir por um tempo...
Which means...	Isso significa...
Hehehe... Myra my dear...	Hehehe... Myra, querida...
You know you can't stay in the school after 9 PM, right?	Você sabe que não pode ficar na faculdade após às 9 da noite, né?
Breaking the school's rules. Oh my... What a bad girl!	Quebrando as regras da faculdade. Nossa... Que menina má!
Hehehehe.	Hahahaha!
Ivy!	Ivy!
What did you do to her?	O que você fez com ela?
Nothing! I didn't do anything to her!	Nada! Eu não fiz nada com ela!
She's been missing for a week!	Ela está desaparecida há uma semana!
Listen! Ivy! I dislike her too! I dislike her for always being at the top of the class!	Olha, Ivy, eu também não gosto dela! Não gosto de ela ser sempre a melhor da turma!
We're all jealous of her, but this isn't right!	Todos nós temos inveja dela, mas isso é errado!
Like I said, I didn't do anything, so stop pestering me!	Eu já disse que não fiz nada. Parem de me encher!
(Did something happen that night?)	(Aconteceu alguma coisa naquela noite?)

(This doesn't make sense at all...)	(Isso não faz nenhum sentido...)
And after much consideration from the teachers and final words from the principal...	Após várias considerações dos professores, e a palavra final do reitor...
Looking over the submitted pieces, it's clear that we have an obvious winner for our exhibition.	Analisando os trabalhos enviados, ficou claro quem venceu e irá para a exposição:
Ivy!	Ivy!
Congratulations Ivy!	Parabéns, Ivy!
With that said, class is dismissed for today! Good work everyone!	Agora que temos o resultado, a turma está dispensada! Bom trabalho, pessoal!
Ivy...	Ivy...
The piece you submitted... That was Myra's piece, right?	O trabalho que você enviou... É a música da Myra, não é?
Yeah, you can fool the teachers, but not us.	Isso mesmo, você pode enganar os professores, mas não a nós.
Her style is so distinctive, there's no way that's yours...	O estilo dela é bem original. Não tem como a música ser sua...
What happened to Myra? Did she just give you her work?	O que deu na Myra? Ela simplesmente te deu o trabalho dela?
You know what... I don't care. I'm out of here.	Quer saber? Não tô nem aí! Tchau pra vocês.
Me too, I want no part in this.	Eu também vou. Não quero ser parte disso.
Wow...	Uau...
This is impressive!	Isso é impressionante!
It's perfectly symmetrical!	A simetria é perfeita!
No way...	Demais!
How did you do it? James?	Como você conseguiu, James?
Ha-ha, thank you everyone!	Haha! Obrigado, pessoal!
I guess you can say...	Acho que podemos dizer...
Success!	Sucesso!
Oh, c'mon guys, I have been waiting all year to use that joke.	Qual é, pessoal! Fiquei o ano todo esperando para fazer essa piada.
Still, good job on the statue, James!	De qualquer forma, parabéns pela estátua,

	James!
I think your statue is a strong candidate to be selected for the exhibition!	Acho que sua estátua tem grandes chances de ser selecionada para a exposição!
He-he, you think so? Thank you!	Haha! Acha mesmo? Obrigado!
This one?	Esta aqui?
Yes.	Sim.
Well... uh... this is... something.	Bom... hã... ela é... interessante.
I know! Shut up!	Eu sei! Cale a boca!
If I choose this for the exhibition, I am sure it will raise lots of questions...	Se eu escolher esta para a exposição, com certeza vai dar o que falar...
Listen, you are going to keep your end of the deal, or I am reporting you to the police!	Escuta aqui, cumpra a sua parte do acordo ou te denuncio para a polícia.
Hey, calm down. I will do it, okay?	Acalme-se. Vou cumprir, está bem?
Now let's get out of here before anyone sees us.	Agora, vamos sair daqui antes que alguém nos veja.
Whatever, where are we going today?	Que seja... Aonde vamos hoje?
He-he-he... I've booked a nice hotel for us tonight.	Hahaha... Eu reservei um ótimo hotel para nós.
You're going to love it.	Você vai adorar.
Go to hell.	Vá pro inferno!
Hehehehe...	Hahahaha...
What...?	O quê...?
Her work has been chosen for the exhibition?	O trabalho dela foi escolhido para a exposição?
...How?	...Como?
This is a joke, right?	É brincadeira, né?
Impossible...	Impossível...
Our decision is final, class is dismissed for today.	Nossa decisão está tomada. A turma está dispensada.
Success...	Sucesso...
You are not a success...	Você não é um sucesso...
\\{YOU ARE A FAILURE!	\\{VOCÊ É UM FRACASSO!

Oh! This is gorgeous!	Ah! Isso é maravilhoso!
This one is cute!	Isso é uma gracinha!
Oh! Oh! This one! This one! This is impressive!	Oh! Oh! Isto aqui! Isto aqui! É impressionante!
Ugh! I wanna wear them all!	Ah! Eu quero usar tudo!
Charles, please don't touch them... They're not yours.	Charles, por favor, não toque nelas... Não são suas.
Ugh! You are no fun...	Afe! Estraga prazeres...
What a weirdo...	Esquisitão...
The school is closing soon, pack your things and go home, Charles.	A faculdade está quase fechando. Junte suas coisas e vá para casa, Charles.
Hmph!	Hunf!
Wait...	Espera...
I have an idea!	Tive uma ideia!
A brilliant idea!	Uma ideia brilhante!
Oh yes! Hehehehehe!	Isso! Hehehehehe!
Hehehehe...	Hahahaha...
I know this is breaking the school rule, but screw it!	Eu sei que é contra as regras, mas que se dane!
Hehehehehehe!	Hehehehehehe!
Now now... which one first?	E agora? Por qual eu começo?
Hehehehe! This is so exciting!	Hehehehe! Isso é muito empolgante!
Oh my... that was one of the best days in my life.	Caramba! Foi um dos melhores dias da minha vida.
Huff...	Ufa...
Ah, it's past midnight already! I didn't even realize.	Ah, já passou da meia-noite! Eu nem percebi.
Huh?	Hã?
What the hell?	Mas o quê...?
What happened with the school?	O que aconteceu com a faculdade?
It's a dead end...	Não tem saída...
This can't be right.	Isso não faz sentido.
Maybe we took a wrong turn somewhere.	A gente deve ter errado o caminho.

Oh? How did you do that?	Hã? Como você fez isso?
Turn... Turn on the what?	Ligar... Ligar o quê?
Um...	Hum...
Sorry...	Desculpe...
I am really bad at this.	Eu sou muito ruim nisso.
What is that, Ann?	O que é isso, Ann?
A video file?	Um arquivo de vídeo?
Hmm?	Hum?
(There are many books about arts and music)	(Há vários livros sobre artes e música)
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)
(I can't seem to open it)	(Não consigo abrir)
(A locker, I can't seem to open it)	(Um armário. Não consigo abri-lo)
(A framed picture)	(Uma pintura emoldurada)
Where are you going, Ann?	Aonde você vai, Ann?
A phone.	Um telefone.
(You pick up the phone and dial 911)	(Você pega o telefone e liga para a polícia)
(No response, you try dialing other numbers too but it's all the same)	(Ninguém atende. Você tenta discar outros números, mas não dá em nada)
Clara, is everything all right?	Está tudo bem, Clara?
Hmmm? Yeah.	Hã? Está.
Are you sure?	Tem certeza?
Yes, I'm fine. What's wrong?	Sim, estou bem. Algum problema?
Nothing...	Não é nada...
It's just that you haven't started on any of the assignments and started coming late to class more often.	É que você ainda não começou nenhuma tarefa e tem se atrasado para as aulas com frequência.
I thought... Something might have happened at home or...	Eu pensei... que talvez tivesse acontecido algo em casa ou...
Hana...	Hana...
Thank you for your concern, but I assure you, everything is okay!	Obrigada por se preocupar, mas garanto que está tudo bem!
Everything is A-okay!	Está tudo ótimo!

Oh, c'mon, Hana. I'm starving, let's go!	Ah, Hana, estou faminta! Vamos nessa!
(Clara...)	(Clara...)
(You are such a bad liar.)	(Você mente muito mal)
(Clara?)	(Clara?)
(...Isn't that the principal?)	(...Aquele não é o Reitor?)
(Where are they going?)	(O que estão fazendo?)
Here? Are you crazy? What if we get caught?	Aqui? Tá louco? E se aparecer alguém?
Hey, it's safe, trust me. No one comes here at this hour.	Ei, é seguro. Pode confiar. Ninguém vem aqui a esta hora.
No! Can we do it somewhere else?	Não! Podemos fazer isso em outro lugar?
Hey, either you listen to me or our deal is off. Your choice.	Olha, ou você me obedece ou nosso acordo já era. Você decide.
Get in the car.	Entre no carro.
(Clara? What is going on?)	(Clara? O que está acontecendo?)
Clara...	Clara...
What the...	Mas o quê...
Hey! Who are you?	Ei! Quem é você?
What were you doing in the car with Clara?	O que você estava fazendo com a Clara no carro?
Nothing, which department are you from?	Nada. De qual curso você é?
Bullshit, I have everything recorded on my phone.	Mentiroso! Eu gravei tudo no meu celular.
She needed some help with her grades and finances. We made a deal, that's all.	Ela precisava de ajuda com as notas e com dinheiro. Nós fizemos um acordo, só isso.
Everything is consensual.	É tudo consensual.
I knew it...	Eu sabia...
She is not the only one, right?	Ela não é a única, né?
What do you mean?	Como assim?
I heard rumours...	Eu ouvi uns boatos...
Rumours about how you decide which artworks are to be displayed in the exhibition.	Boatos sobre como você escolhe quais artes serão exibidas na exposição.
There are more girls that you have made a	Há mais meninas com quem você fez

"deal" with, right?	"acordos", não é?
You have no proof.	Você não tem provas.
I am calling the police.	Vou chamar a polícia.
No, you are not.	Não vai, não.
What... are you doing?	O que... você está fazendo?
Listen! Give me your phone and let's forget about all of this!	Escuta aqui! Me dá seu telefone e vamos esquecer essa história!
NO! DON'T TOUCH ME!	NÃO! NÃO ENCOSTE EM MIM!
HELP! HELP! SOMEONE! PLEASE HELP ME!	SOCORRO! SOCORRO! ALGUÉM ME AJUDA! POR FAVOR!
Ugh!	Ugh!
Oh no...	Ah, não...
I...	Eu...
I didn't mean to...	Não foi minha intenção...
Shit! Shit! Shit!	Droga! Droga! Droga!
\.P\.r\.i\.n\.c\.i\.p\.a\.l...	\.R\.e\.i\.t\.o\.r....
\.I \.w\.i\.l\.l. k\.i\.l\.l. y\.o\.u....	\.E\.u \.v\.o\.u. t\.e. m\.a\.t\.a\.r....
I \.will \.kill \.you...	Eu \.vou \.te \.matar...
\.I will \.kill you...	\.Eu vou \.te matar...
I will \.kill you...	Eu vou \.te matar...
I will kill you...	Eu vou te matar...
You...	Você...
And this school...	É esta faculdade...
To all students and staff.	A todos os alunos e funcionários:
The school will be closed for the day for an emergency building maintenance.	A faculdade ficará fechada hoje devido a uma manutenção de emergência.
No one is allowed to stay in the school for the night. Please go home after you finish your classes today.	Ninguém tem permissão para ficar na faculdade à noite. Por favor, voltem para casa quando as aulas terminarem.
Have a good day.	Tenham um bom dia.
All the students and staff are gone. It should be safe now...	Todos os alunos e funcionários já foram embora. Deve estar seguro agora...

Hmm?	Hum?
Why won't it open?	Por que não abre?
Shit, it's almost morning already?	Droga, já está quase amanhecendo?
Goddamit...	Que merda...
Huh?	Hã?
What is going on here?	O que está acontecendo aqui?
Hello???	Olá???
Is this a prank?	É uma pegadinha?
A\A\A\A\U\U\U\U\G\G\G\G\H\H\H\H\ \  ^	A\A\A\A\U\U\U\U\G\G\G\G\H\H\H\H\ \  ^
What the-	Mas o quê...
You... you...	Você... você...
Ah...AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH!!!	Ah...AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH!!!
Oh?	Hã?
Good morning, principal!	Bom dia, Reitor!
It's rare to see you this early in the morning. What's the occasion?	É raro vê-lo aqui tão cedo. Qual é a ocasião?
Ah... Ah...	Ah... Ah...
Don't go in there! The... the... she... gh...	Não entre aí! A... a... ela... hã...
Principal?	Reitor?
The... the school is closed for today!	A... A faculdade está fechada hoje!
Huh?	Hã?
Go home! Tell all the students and staff not to come to school today!	Vá pra casa! Avise aos alunos e aos funcionários para não virem à faculdade hoje!
Principal... Is this is a joke? I have things to prepare before my class begins.	Reitor... Está brincando? Eu tenho que preparar algumas coisas antes de começar a minha aula.
No! No! Don't go in there! It's dangerous!	Não! Não! Não entre aí! É perigoso! Não!
No!	Não!
Huh...?	Hã...?
Principal?	Reitor?
Are you okay?	Você está bem?

I...	Eu...
Students and staff, may I have your attention please.	Alunos e funcionários, sua atenção, por gentileza.
I am here to announce a new addition to the school rules.	Estou aqui para comunicar uma nova regra da faculdade.
As of today, no one is allowed to stay in the school after 9 PM.	A partir de hoje, ninguém tem permissão para ficar na faculdade após às 9 da noite.
You are no longer allowed to stay overnight in any of the school's facilities.	Vocês não podem mais passar a noite em nenhum ambiente da faculdade.
Students or staff who fail to adhere to this school rule will be punished accordingly.	Os alunos ou funcionários que não obedecerem a essa regra, receberão a punição adequada.
Eh?	Hã?
What?	O quê?
Why?	Por quê?
It's midnight...	Já é meia-noite...
I knew it...	Eu sabia...
I knew I wasn't hallucinating...	Não foi uma alucinação...
\.P\.r\.i\.n\.c\.i\.p\.a\.l....	\.R\.e\.i\.t\.o\.r....
Look, I don't know what the hell is going on or how you are doing this...	Olha, eu não sei o que está acontecendo ou como você está fazendo isso...
But...	Mas...
I am sorry! Okay? I didn't mean to do it!	Eu sinto muito! Está bem? Não foi minha intenção!
It... it wasn't my fault!	Isso... não foi minha culpa!
You could've walked away, and none of this would've happened!	Você poderia ter ido embora e nada disso teria acontecido!
I am sorry, okay?	Me desculpe, está bem?
Is there anything you would like me to do?	Você quer que eu faça alguma coisa?
I'll do anything... just... stop all of this, okay?	Eu faço qualquer coisa... mas... pare com isso, tá bem?
\.D\.i\.e....	\.M\.o\.r\.a....



Ann! That's the exit! There's no mistaking it!	Ann! Aquela é a saída! Não tenho dúvidas!
Try using that key!	Tente usar aquela chave!
Used the\C\[10] Master Key.	Usou a \C\[10]Chave Mestra\C\[0].
YES!!	ISSO!
We did it!	Conseguimos!
It's finally over.	Finalmente acabou.
Yeah, let's go.	É, vamos embora.
Goodbye.	Adeus.
Ann.	Ann.
Huh?	Hã?
Where are we?	Onde estamos?
I am not going back there...	Eu não vou voltar lá...
Ann?	Ann?
Are you okay?	Você está bem?
Where are we?	Onde estamos?
The Digital Arts Department?	Curso de Design Digital?
You mean we are back on the 5th floor?	Quer dizer que voltamos ao 5º andar?
What the hell...	Mas o quê...
A\A\A\A\A\A\U\U\U\U\G\G\G\G\G\G\H\H\H\H\ ^	A\A\A\A\A\A\U\U\U\U\G\G\G\G\G\G\H\H\H\H\ ^
Ann...	Ann...
It won't budge!	Está emperrada!
Ann! The key! Use the key!	Ann! A chave! Use a chave!
What?	O quê?
You...	Você...
You dropped the key??	Você deixou a chave cair?
Where??	Onde?
We can't stay here! We should-	Não podemos ficar aqui! Nós deveríamos...
ANN! RUN!	ANN! CORRA!
(You felt pain all over your body)	(Você sentiu dor no corpo todo)
Obtained a\C\[10] Master Key.	Obteve uma \C\[10]Chave Mestra\C\[0].
(... So tired...)	(...Tão cansada...)

(... I have to keep going...)	(...Preciso seguir em frente...)
(It's locked)	(Está trancada)
(No response... he is unconscious)	(Não responde... Ele está inconsciente)
(Is this the way to the exit?)	(Este é o caminho para a saída?)
(You feel very dizzy)	(Você sente muita tonteira)
(It's the Piano Department classroom)	(É a sala de aula do Curso de Piano)
(This is not the exit...)	(Esta não é a saída...)
\>To whoever is reading this,	\>Para quem estiver lendo,
\>keep calm and don't panic.	\>mantenha a calma e não entre em pânico.
\>I am a security guard working for this school.	\>Eu sou um segurança que trabalha nesta faculdade.
\>Just stay exactly in the place where you found this	\>Espere exatamente onde você encontrou esta carta
\>paper and yell "Security" as loudly as you can.	\>e grite "Segurança" o mais alto que conseguir.
\>I will come to you and help you get out.	\>Eu vou até aí para te ajudar a sair.
(It's the Sculpting Department classroom)	(É a sala de aula do Curso de Belas Artes)
(No... This is not the exit...)	(Não... esta não é a saída...)
(It's the Fashion Department classroom)	(É a sala de aula do Curso de Moda)
(This is not the exit...)	(Esta não é a saída...)
(It's the Digital Arts Department classroom)	(É a sala de aula do Curso de Design Digital)
(No... this is not the exit...)	(Não... esta não é a saída...)
\> "Anatomy"	\> "Anatomia"
\> - 3D Design Department -	\> - Curso de Design 3D -
\> "Cherish"	\> "Carinho"
\> - Literature Department -	\> - Curso de Literatura -
\> "Temptation"	\> "Tentação"
\> - Woodworking Department -	\> - Curso de Marcenaria -
(Where am I?)	(Onde estou?)
Ann! There you are.	Ann! Aí está você.

Are you okay?	Você está bem?
Don't wander around without me, it is dangerous-	Não ande por aí sozinha, é perigoso...
Ann...	Ann...
Ann! Wait!\ \	Ann! Espere!\ \
Campus 2...	Campus 2...
\>Final Year Project for 3D Design Department:	\>Trabalho de Conclusão do Curso de Design 3D:
Trabalho de Conclusão do Curso de Design 3D	
\>Theme : "A_ato_y"	\>Tema: "A_atom_a"
\>- Students have to sketch _____	\>- Os alunos precisam representar _____
\>- Modelling_____ must be made in_____	\>- O modelo _____ deve ser feito em _____
\>- Optional for students using_____	\>- É opcional para alunos que usarem _____
Some of the words are missing...	Faltam algumas palavras...
\>Final Year Project for Literature Department:	\>Trabalho de Conclusão do Curso de Literatura:
\>Theme : "Cheri__"	\>Tema: "Carin__"
\>- Students have to draft_____	\>- Os alunos precisam escrever _____
\>- _____ have to be approved_____	\>- _____ precisa ser aprovada_____
\>- Final_____	\>- Nota _____
Some of the words are missing...	Faltam algumas palavras...
\>Final Year Project for Woodworking Department:	\>Trabalho de Conclusão do Curso de Marcenaria:
\>Theme : "Temptation"	\>Tema: "Tentação"
\>- Students have to bring_____	\>- Os alunos precisam trazer_____
\>- Wood_____ exception_____	\>- Madeira_____ exceto_____
\>- Color of the_____	\>- Cor da_____
Some of the words are missing...	Faltam algumas palavras...
\>Final Year Project for Traditional Painting Department.	\>Trabalho de Conclusão do Curso de Pintura Tradicional:
\>Theme : "_e____ty"	\>Tema: "_e____ça"
\>- Students have to draw ___ own___	\>- Os alunos precisam pintar ___ próprio___

\>- Sketches have to be approv _____	\>- Os projetos precisam ser aprov _____
\>- Coloring and paint _____	\>- Cores e pintura _____
Some of the words are missing...	Faltam algumas palavras...
Ann?	Ann?
What are you doing? \. \^	O que você está fazendo? \. \^
Ann!	Ann!
Watch out!	Cuidado!
(You feel exhausted)	(Você está exausta)
(You can barely move your legs)	(Você mal consegue mexer as pernas)
Ann!	Ann!
Retry?	Tentar novamente?
(Return to title and load last checkpoint)	(Retornar à tela inicial e carregar o último checkpoint)
Yes / No	Sim/Não
(You can't remember what you were doing)	(Você não consegue se lembrar do que estava fazendo)
(You are confused and try to recall what happened)	(Você está confusa e tenta se lembrar do que aconteceu)
(As much as you tried, you failed to remember anything that happened over the past few hours)	(Embora se esforce, você não consegue se lembrar de nada que aconteceu nas últimas horas)
(You decided to head home)	(Você decide ir para casa)
\{Written & Directed by:	\{Escrito e dirigido por:
\}Rong Rong (Jason H.)	\}Rong Rong (Jason H.)
\{Art Assistant:	\{Assistente de Arte:
\}Karrina Suryana	\}Karrina Suryana
\{Animators:	\{Animadores:
\}Rong Rong (Jason H.)	\}Rong Rong (Jason H.)
Karrina Suryana	Karrina Suryana
\{Cuts scene Animators:	\{Animadores de Cena:
\}Mazumaro	\}Mazumaro
\{Music by:	\{Música:

\\Devlin Bataric (Yakikaze)	\\Devlin Bataric (Yakikaze)
Mandy Kowara	Mandy Kowara
\\{Font & Programmer:	\\{Fonte e Programação:
\\Rong Rong	\\Rong Rong
\\{Made in:	\\{Criado no:
\\RPG Maker MZ	\\RPG Maker MZ
\\{QA & proof readers:	\\{QA e Revisão:
\\Buchstansangur	\\Buchstansangur
The Rong Discord Server	The Rong Discord Server
\\{Japanese Localization:	\\{Localização para o japonês:
\\Sam	\\Sam
\\{Custom Plugin & Scripts credits:	\\{Plugins personalizados e Créditos de Scripts:
\\Alternative menu screen layout plugin	\\Alternative menu screen layout plugin
- Yoji Ojima	- Yoji Ojima
Ritter's Movie Title plugin	Ritter's Movie Title plugin
- Craig "Ritter" B	- Craig "Ritter" B
Plugins from Visustella Team	Plugins from Visustella Team
- Yanfly, Arisu, Olivia, Irina.	- Yanfly, Arisu, Olivia, Irina.
Luna Quit2Desktop plugin	Luna Quit2Desktop plugin
- Luna	- Luna
Cyclone Steam plugin	Cyclone Steam plugin
- Hudell	- Hudell
Munokura Switch Pointer plugin	Munokura Switch Pointer plugin
- Munokura	- Munokura
\\{The End...?	\\{Fim...?
"Unknown Memories"	"Memórias Desconhecidas"
View them?	Deseja vê-las?
Yes/No	Sim/Não
"Unknown Memories"	"Memórias Desconhecidas"
View them?	Deseja vê-las?
Yes/No	Sim/Não

"Unknown Memories"	"Memórias Desconhecidas"
View them?{MQ}	Assistir?{MQ}
Yes/No	Sim/Não
The school fees? Don't worry about it, Ann.	As mensalidades da faculdade? Não se preocupe, Ann.
Our orphanage has a special privilege from the government when it comes to education fees.	O nosso orfanato tem um benefício do governo para pagamentos relacionados aos estudos.
Just make sure you work hard and study well, okay?	Mas se esforce bastante e estude muito, está bem?
Don't mess around after school and come back home on time...	Não fique enrolando depois da aula, e volte para casa no horário...
Ann...	Ann...
Ann...	Ann...
Where are you?	Cadê você?
Where did you go...?	Aonde você foi...?
Please come back...	Por favor, voltem...
(It's almost midnight; I have searched everywhere and yet there's nothing unusual)	(Já é quase meia-noite. Procurei em todo canto, mas não vi nada estranho)
(Why aren't we allowed to stay in the school at night?)	(Por que não podemos ficar na faculdade à noite?)
(I was expecting the school to turn into an illegal gambling den or some organized crime meeting spot)	(Eu achei que a faculdade virava um tipo de cassino ilegal ou um ponto de encontro do crime organizado)
(Which would explain why Myra is missing, but... There's nothing here! This makes little sense at all!)	(Isso explicaria o desaparecimento da Myra, mas... Não tem nada aqui! Isso não faz nenhum sentido!)
(Myra...)	(Myra...)
(Where are you?)	(Cadê você?)
(Wait...)	(Espera...)
(Where am I?)	(Onde estou?)
(T-This is still the Piano department, right?)	(A... aqui ainda é o Curso de Piano, não é?)
(What the hell is going on?)	(O que é que está acontecendo?)

Huh?	Hã?
M-	M-
Myra?	Myra?
Ivy?	Ivy?
Oh my god! Oh my god! Oh my god!	Minha Nossa! Meu Deus! Meu Deus!
Myra! It's really you!	Myra! É você!
Are you okay? We have been looking for you!	Você tá bem? Estávamos te procurando!
I...	Eu...
Look, it was all my fault! That day... I... I-I am sorry...	Olha... Foi tudo minha culpa! Naquele dia... Eu... Eu sinto muito...
...	...
Oh no...	Ah, não...
Ivy, you aren't supposed to be here...	Ivy, você não deveria estar aqui...
Huh?	Hã?
What do you mean?	Como assim?
Ivy... I am...	Ivy... Eu estou...
Huh?	Hã?
Follow me.	Venha comigo.
... ..	... ..
Okay...	Tá bem...
There... That's the exit.	Ali... Aquela é a saída.
You should be able to get out safely since she doesn't know you are here.	Você deve conseguir sair em segurança, já que ela não sabe que você está aqui.
Huh? What do you mean? Is someone watching us?	O quê? Como assim? Tem alguém nos vigiando?
Ivy, just... leave. Now.	Ivy, apenas... saia. Agora.
Please...	Por favor...
I don't understand. You are coming with me, right?	Eu não estou entendendo. Você vai vir comigo, né?
Y-Yes! You go first! Hurry!	S... sim! Você vai primeiro! Depressa!
Ivy...	Ivy...
You were always so kind to me.	Você sempre foi tão gentil comigo.

Thank you...	Obrigada...
What am I doing here?	O que estou fazendo aqui?
About the final project...	Quanto ao trabalho final...
The theme for this year is...	O tema deste ano é...
Security.	Segurança.
Uh-huh.	Aham.
Don't "Uh-huh" me, what the hell is that theme? Can't you change it to something easier?	Não me venha com "aham". Que porcaria de tema é esse? Não pode mudar para algo mais fácil?
Hey, I can't change that, that is beyond my control. Just think of something related to security and draw it.	Olha, eu não posso mudar nada. Está fora da minha alçada. É só pensar e desenhar algo relacionado à segurança.
I can't think of anything! That's why I am asking you to do something about that stupid theme!	Não consigo pensar em nada! É por isso que estou pedindo para você fazer algo quanto a esse tema idiota!
Look, just draw something like... password, bank, police, security guard or whatever...	Olha, tente desenhar algo como... Senhas, banco, polícia, vigilantes ou algo assim...
Whatever you draw I will choose it for the exhibition, okay? So don't worry about it. Just draw.	Seja qual for o desenho, vou escolhê-lo para a exposição, está bem? Então, não esquentar. É só desenhar.
Even if I draw something simple like a portrait of a security guard?	Até se eu desenhar algo simples como o retrato de um guarda de segurança?
Yes.	Sim.
Fine.	Está bem.
Hey.	Ei...
Don't forget, tomorrow, 6 PM, Sunset Hotel.	Não se esqueça: amanhã, às 18h, no Hotel Sunset.
\\{Written & Directed by:	\\{Escrito e dirigido por:
\\}Rong Rong (Jason H.)	\\}Rong Rong (Jason H.)
\\{Art Assistant:	\\{Assistente de Arte:
\\}Karrina Suryana	\\}Karrina Suryana
\\{Animators:	\\{Animadores:

\}Rong Rong (Jason H.)	\}Rong Rong (Jason H.)
Karrina Suryana	Karrina Suryana
\{Cutsceane Animators:	\{Animadores de Cena:
\}Mazumaro	\}Mazumaro
\{Music by:	\{Música:
\}Devlin Bataric (Yakikaze)	\}Devlin Bataric (Yakikaze)
Mandy Kowara	Mandy Kowara
\{Font & Programmer:	\{Fonte e Programação:
\}Rong Rong	\}Rong Rong
\{Made in:	\{Criado no:
\}RPG Maker MZ	\}RPG Maker MZ
\{QA & proof readers:	\{QA e Revisão:
\}Buchstansangur	\}Buchstansangur
The Rong Discord Server	The Rong Discord Server
\{Japanese Localization:	\{Localização para o japonês:
\}Sam	\}Sam
\{Custom Plugin & Scripts credits:	\{Plugins personalizados e Créditos de Scripts:
\}Alternative menu screen layout plugin	\}Alternative menu screen layout plugin
- Yoji Ojima	- Yoji Ojima
Ritter's Movie Title plugin	Ritter's Movie Title plugin
- Craig "Ritter" B	- Craig "Ritter" B
Plugins from Visustella Team	Plugins from Visustella Team
- Yanfly, Arisu, Olivia, Irina.	- Yanfly, Arisu, Olivia, Irina.
Luna Quit2Desktop plugin	Luna Quit2Desktop plugin
- Luna	- Luna
Cyclone Steam plugin	Cyclone Steam plugin
- Hudell	- Hudell
Munokura Switch Pointer plugin	Munokura Switch Pointer plugin
- Munokura	- Munokura
\{The End...?	\{Fim...?
Ann!	Ann!

Ann...	Ann...
Ann, are you hurt?	Ann, você está ferida?
You must have been really tired to collapse so suddenly like that.	Você deve estar exausta para ter desmaiado assim de repente.
Yes... I lied...	É... Eu menti...
I am... one of them.	Eu sou... um deles.
I... I have never met the principal. I had no idea what he looked like...	Eu... Eu nunca conheci o reitor. Eu nem sei quem ele é...
I have never been outside the school. I have been wandering around this place for as long as I can remember.	Eu nunca saí da faculdade. Estou vagando por aqui desde que posso me lembrar.
I knew you would've reacted like that...	Eu sabia que você reagiria assim...
That's why I didn't tell you...	É por isso que eu não contei...
But I am not lying when I said I will get you out of here...	Mas eu não menti quando disse que ia tirar você daqui...
I promised and I will fulfill that promise.	Eu fiz uma promessa e vou cumpri-la.
So you won't be one of them...	Assim, você não se tornará um deles...
There will be no more humans trapped here...	Nenhuma pessoa voltará a ficar presa neste lugar...
For as long as I am here.	Enquanto eu estiver aqui.
(You can't remember what you were doing)	(Você não consegue se lembrar do que estava fazendo)
(You are confused and try to recall what happened){MQ}	(Você está confusa e tenta se lembrar do que aconteceu){MQ}
(As much as you tried, you failed to remember anything that happened over the past few hours){MQ}	(Embora se esforce, você não consegue se lembrar de nada que aconteceu nas últimas horas){MQ}
(You decided to head home){MQ}	(Você decide ir para casa){MQ}
Why did you help her?	Por que você a ajudou?
You know what I said about humans that are trapped in this place, right?	Você sabe o que eu falei sobre pessoas que ficam presas aqui, não sabe?
You are supposed to bring them to me, not	Você deveria trazê-las para mim, não as

help them escape.	ajudar a escapar.
The state of being free from danger or threat.	O estado de estar livre de perigos ou ameaças.
Huh?	Hã?
The state of feeling safe, stable, and free from fear or anxiety.	O estado de sentir-se seguro, estável e livre de medos ou ansiedades.
That's what my name means.	Este é o significado do meu nome.
I read that in a book somewhere in the library.	Eu li isso em um livro na biblioteca.
My creator designed me, and I am based on a real-life person that they respected.	Eu sou uma criação, e fui inspirado em uma pessoa real respeitada por quem me criou.
To protect and to keep everyone safe.	Para proteger e manter todo mundo a salvo.
That's what my creator wanted me to be and that's what I intend to do.	Quem me criou queria que eu fosse assim. E é isso o que pretendo fazer.
I understand, you have a grudge with the principal.	Eu sei que você guarda rancor do reitor.
But there's no need to involve the innocent humans who have become accidentally trapped here.	Mas não precisa envolver pessoas inocentes que ficaram presas aqui por acidente.
Let them out and let them be free.	Deixe-as sair; deixe-as livres.
They have nothing to do with this.	Elas não têm nada a ver com isso.
Who do you think you are?	Quem você pensa que é?
You are just a painting, what do you know about humans?	Você não passa de uma pintura. O que sabe sobre as pessoas?
Do you think you can just disobey me and get away with it?	Acha que pode me desobedecer e se safar numa boa?
Go ahead, do whatever you want.	Vá em frente. Faça o que quiser.
I will still rescue the next human and set them free.	Eu ainda resgatarei a próxima pessoa e a libertarei.
No, you won't.	Não vai, não.
(Ann...)	(Ann...)
(Be safe...)	(Cuide-se...)
floor guide and campus 3	Guia do andar e campus 3

A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
"Winter" -Fashion Department	"Inverno" -Curso de Moda
"Purloin"	"O Roubo"
-Music Department - Piano	-Curso de Música - Piano
"Purloin"	"O Roubo"
-Music Department - Piano	-Curso de Música - Piano
\{Written & Directed by:	\{Escrito e dirigido por:
\}Rong Rong (Jason H.)	\}Rong Rong (Jason H.)
\{Art Assistant:	\{Assistente de Arte:
\}Karrina Suryana	\}Karrina Suryana
\{Animators:	\{Animadores:
\}Rong Rong (Jason H.)	\}Rong Rong (Jason H.)
Karrina Suryana	Karrina Suryana
\{Cutscene Animators:	\{Animadores de Cena:
\}Mazumaro	\}Mazumaro
\{Music by:	\{Música:
\}Devlin Bataric (Yakikaze)	\}Devlin Bataric (Yakikaze)
Mandy Kowara	Mandy Kowara
\{Font & Programmer:	\{Fonte e Programação:
\}Rong Rong	\}Rong Rong
\{Made in:	\{Criado no:
\}RPG Maker MZ	\}RPG Maker MZ
\{QA & proof readers:	\{QA e Revisão:
\}Buchstansangur	\}Buchstansangur
The Rong Discord Server	The Rong Discord Server
\{Japanese Localization:	\{Localização para o japonês:
\}Sam	\}Sam
\{Custom Plugin & Scripts credits:	\{Plugins personalizados e Créditos de Scripts:
\}Alternative menu screen layout plugin	\}Alternative menu screen layout plugin
- Yoji Ojima	- Yoji Ojima

Ritter's Movie Title plugin	Ritter's Movie Title plugin
- Craig "Ritter" B	- Craig "Ritter" B
Plugins from Visustella Team	Plugins from Visustella Team
- Yanfly, Arisu, Olivia, Irina.	- Yanfly, Arisu, Olivia, Irina.
Luna Quit2Desktop plugin	Luna Quit2Desktop plugin
- Luna	- Luna
Cyclone Steam plugin	Cyclone Steam plugin
- Hudell	- Hudell
Munokura Switch Pointer plugin	Munokura Switch Pointer plugin
- Munokura	- Munokura
\\{The End...?	\\{Fim...?
Ann!	Ann!
Please stop and listen to me!	Por favor, pare e me escute!
Yes, I am one of them.	Sim, eu sou um deles.
I didn't tell you because I knew this would happen.	Eu não te contei porque sabia que isso aconteceria.
But I am not like them! I won't hurt you!	Mas eu não sou como eles! Não vou te machucar!
I am here to help you!	Eu estou aqui para te ajudar!
So please... Listen to what I have to say...	Então, por favor... Ouça o que tenho a dizer...
When I gained consciousness for the first time, I was confused and didn't know what to do.	Quando ganhei consciência, eu fiquei confuso e não sabia o que fazer.
It was... odd...	Foi... estranho...
It's hard to describe, I felt like I didn't belong here...	É difícil explicar. Eu me senti como se eu não pertencesse a este lugar...
Everyone else was the same.	Foi igual com todo mundo.
We were told to patrol the school and to look out for any humans.	Disseram para patrulharmos a faculdade e para procurarmos por qualquer humano.
Yes...	Sim...
I have never met the principal. I don't even know what he looks like...	Eu nunca conheci o reitor. Eu nem sei quem ele é...
I only heard about him from Myra and Charles.	Só ouvi falar dele pela Myra e pelo Charles. A

Same case for the 9 PM rule.	mesma coisa com a regra das 9 da noite.
I have never been outside the school. I have been wandering around this place for as long as I can remember.	Eu nunca saí da faculdade. Estou vagando por aqui desde que posso me lembrar.
I made up those stories to gain your trust...	Eu inventei aquelas histórias para conquistar sua confiança...
You have every right to be angry and want nothing to do with me anymore.	Você tem todo o direito de estar brava e não querer mais falar comigo.
I will get you out of here safely and you will never hear from me again.	Vou tirá-la daqui em segurança e você nunca mais vai ouvir falar de mim.
Why am I doing this?	Por que estou fazendo isso?
Well...	Bom...
Ann, do you know what my name means?	Ann, você sabe o significado do meu nome?
Heh, correct!	É, exatamente!
Did you get the chance to read the description plaque under my painting?	Por acaso você leu a descrição da minha pintura?
My creator made me, and based me on a real-life person that they respected.	Eu fui inspirado em uma pessoa de verdade, respeitada por quem me criou.
A security guard that kept everyone safe...	Um segurança que mantinha todo mundo a salvo...
I just thought, maybe that's what my creator wanted me to be...	Eu pensei que, talvez, quem me criou queria que eu fosse assim...
But...	Mas...
I don't know... Ann...	Eu não sei... Ann...
How do we turn the school back to normal?	Como fazemos a faculdade voltar ao normal?
Ann, I don't think that's possible...	Ann, acho que isso é impossível...
Unless...	A menos que...
Yes... Hana is the key but...	Sim... Isso... A Hanna é a chave, mas...
You want to appease Hana?	Você quer acalmá-la?
How?	Como?
By bringing the principal to this place?	Você quer trazer o reitor aqui?
Is that even possible?	Tem como fazer isso?

The principal's office?	O escritório do reitor?
Sure, but the school layout has changed again so we may have to do some exploring to find his office.	Sim, mas a estrutura da faculdade já mudou outra vez, então vamos precisar explorar para achar o escritório.
I don't know what you are planning but... let's go.	Não sei qual é o seu plano, mas... vamos nessa.
FIND SECURITY AND THAT GIRL!	ENCONTREM O SEGURANÇA E A MENINA!
FIND THEM AT ALL COSTS!	CUSTE O QUE CUSTAR!
HANA IS GONNA KILL US ALL IF WE DON'T FIND THEM!	HANA MATARÁ TODOS NÓS SE NÃO OS ENCONTRARMOS!
I DON'T WANNA DIE!	EU NÃO QUERO MORRER!
ME TOO!	NEM EU!
I DON'T WANNA DIE!	EU NÃO QUERO MORRER!
FIND THEM!	ENCONTREM-NOS!
FIND THEM!	ENCONTREM-NOS!
The school is on high alert now...	A faculdade está em alerta agora...
We really pissed her off, huh.	Nós a irritamos pra valer, hein!
Ann, are you sure about this?	Ann, você tem certeza disso?
Heh, yeah...	É, sim...
We have come this far, there's no turning back anyway.	Já chegamos até aqui. Não tem mais volta.
Let's go!	Vamos!
Where are you going, Ann?	Aonde você vai, Ann?
Where are you going, Ann?	Aonde você vai, Ann?
Where are you going, Ann?	Aonde você vai, Ann?
I am sorry...	Eu sinto muito...
I didn't want to hurt you but Hana said she is going to kill us if we don't bring you to her...	Eu não queria te machucar, mas Hana ameaçou nos matar se não te levamos pra ela...
Tsk! Tsk! Mr. Security! You have really done it this time!	Tsc! Tsc! Senhor Segurança! Desta vez, você passou dos limites!
No more games! It's all pain now!	Chega de brincadeira! Agora você vai sofrer!

Ann, let me handle this.	Ann, eu cuido disso.
Get lost!	Suma daqui!
Out of my way!	Sai da frente!
Tsk!	Tsc!
You asked for it!	Foi você quem pediu!
Just give up already!	Desista logo!
Scram!	Cai fora!
Mr. Security guard, why are you helping her?	Senhor Segurança, por que está ajudando essa menina?
Yes!	Sim!
Why?	Por quê?
All of us are going to die if you keep resisting! Including you!	Todos nós vamos morrer se você continuar resistindo! Inclusive você!
Enough!	Já chega!
Do you want to be trapped here forever?	Querem ficar presos aqui pra sempre?
Don't you want to get out from this place?	Vocês não querem sair deste lugar?
I want to... But that's not possible.	Eu quero... mas é impossível.
Yeah... That's not gonna work. We are permanent residents of the school...	É... Não vai dar certo. Somos residentes fixos da faculdade...
I know that! I thought it was impossible too!	Eu sei! Eu também pensava que era impossível!
Until recently Ann and I learnt that there's actually a way to appease Hana and lift her curse from this school!	Recentemente, Ann e eu descobrimos que há um jeito de acalmar Hana e retirar a maldição da faculdade!
Huh?	Hã?
Really? How?	É sério? Como?
Yes! It's possible. The principal is the key!	Sim! Tem um jeito. O reitor é a chave!
Everything that is happening in this school now is because of the principal!	Tudo o que acontece aqui é culpa do reitor!
The principal?	O reitor?
I don't understand...	Não tô entendendo...
You don't have to! Just let us through and we	Não precisa entender! Deixem-nos passar, e

will bring this nightmare to an end!	eu acabarei com esse pesadelo!
Should we fail, we will surrender ourselves without resistance to Hana! You have my word!	Se falharmos, vamos nos render à Hana, sem resistir! Dou a minha palavra!
Where are you going, Ann?	Aonde você vai, Ann?
(It won't turn on)	(Não quer ligar)
I can't believe my bluff actually worked...	Eu não acredito que o meu blefe deu certo...
All right, Ann...	Certo, Ann...
What are we looking for here?	O que viemos procurar aqui?
What? You don't know yet?	O quê? Você ainda não sabe?
Oh well, I'll let you do your thing. Let me know if you need help, okay?	Está bem. Vou deixar por sua conta. Me chame se precisar de ajuda, tá?
Ann, is there anything I can do?	Ann, posso ajudar de alguma forma?
(There are many books about arts and music)	(Há vários livros sobre artes e música)
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)
(I can't seem to open it)	(Não consigo abrir)
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)
(Nothing useful here)	(Nada de útil)
(Nothing useful here)	(Nada de útil)
(Nothing useful here)	(Nada de útil)
(There are many school documents here)	(Há vários documentos da faculdade aqui)
(None of them seem useful)	(Nenhum deles parece ser útil)
(After careful investigation, you find a name card belonging to the principal amongst the stack of documents)	(Após uma investigação minuciosa, você encontra um cartão que pertence ao reitor na pilha de documentos)
(The principal's phone number is written on the back of the card)	(O número de telefone do reitor está no verso do cartão)
Obtained \C\[06]Principal's Name Card\C.	Obteve \C\[06]Cartão do Reitor\C\[0].
A phone.	Um telefone.
(You pick up the phone and dial 911)	(Você pega o telefone e liga para a polícia)
(No response. You tried dialling other numbers too but it's all the same)	(Ninguém atende. Você tenta discar outros números, mas não dá em nada)
(You tried dialling the principal's phone)	(Você tenta ligar para o número do reitor)

number)	
Hello?	Olá?
What the...	Mas o quê...
Who is this? Who the hell is calling me at 3 AM?	Quem é? Quem tá me ligando às 3 da manhã?
CHOICES:	
I am Ann, a student from the Digital Arts Department.	Meu nome é Ann, sou aluna do curso de Design Digital.
So? What the hell do you want?	E o que é que você quer?
No	Não
CHOICES:	
I am in the school, please help me!	Estou na faculdade. Me ajude, por favor!!
No	Não
What?	O quê?
Are you serious? Don't you know about the 9 PM school rule?!	O quê? Está falando sério? Você não conhece a regra das 9 da noite?
Wait...	Espera...
If you are in the school now, that means...	Se você está na faculdade, quer dizer que...
CHOICES	
Yes! The school is cursed! Please help me!	Sim! A faculdade é amaldiçoada! Por favor, me ajude!
No	Não
Shit! Shit! Why did you stay in the school after 9 PM in the first place?	Que merda! Pra começar, por que você ficou aí depois das 21h?
Wait... How did you get my number?	Espera... Como conseguiu meu número?
I was hiding in your office and I found your name card.	Eu me escondi no seu escritório e encontrei o seu cartão.
No	Não
My office? I thought I locked it...	No meu escritório? Eu pensei que estava trancado...
And why didn't you call the police first?	E por que você não ligou pra polícia primeiro?
You want me to call the police?	Você quer que eu chame a polícia?

No	Não
No... Don't call the police, they will just complicate things even further.	Não... Não chame. Isso complicará ainda mais a situação.
Urgh...	Urgh...
Fine! I'm coming! Just wait there, okay?	Está bem! Eu já vou. Espere aí, tá?
Ann, what is going on?	Ann, o que está acontecendo?
He is coming here? For real?	Ele está vindo pra cá? De verdade?
Oh wow, that was easier than I thought...	Eita! Foi mais fácil do que pensei...
So, what do we do now?	O que fazemos agora?
Right, let's go.	Certo. Vamos lá.
A phone.	Um telefone.
(You picked up the phone and dialed 911)	(Você pega o telefone e liga para a polícia)
Where are you going, Ann?	Aonde você vai, Ann?
(Nothing useful here)	(Nada de útil)
So that's the plan. Simple enough, right?	Então, esse é o plano. Bem simples, né?
Woohoo~! Let's do it!	Urruuul! Vamos nessa!
Are you sure about this?	Você tem certeza disso?
Yes, I am sure of it.	Sim, tenho.
Whatever happens with the principal after that is up to Hana.	O que acontecerá com o reitor depois disso, é por conta da Hana.
Is that him?	É ele?
Yes! That's him! That's the principal!	Sim, é ele! É o reitor!
He is really here!	Ele veio mesmo!
All right, Ann! You know what to do!	Certo, Ann! Agora é com você!
I can't believe I am doing this...	Eu não acredito que estou fazendo isso...
Hey!	Ei!
Are you the one who called?	Foi você quem me ligou?
Hello?	Olá?
Hey! Answer me! I don't have time for this!	Ei! Responda! Eu não tenho tempo pra isso!
Not another step.	Não deem mais nenhum passo.
Huh?	Hã?
Who are you?	Quem é você?



Thank you everyone!!	Obrigada, pessoal!!
You have no idea how much this means to me! I... I can't thank you guys enough!	Vocês não fazem ideia de como isso é importante pra mim! Eu... nem sei como agradecer!
I know this is very sudden but... I have to go now.	Eu sei que o tempo foi curto, mas... preciso ir embora.
My parents! They must've been worried sick about me!	Meus pais devem estar morrendo de preocupação!
Mom! Dad!	Mãe! Pai!
Hey guys...	Oi, pessoal...
Sorry for back then...	Me desculpem por antes...
It's okay Charles, you were under Hana's influence.	Está tudo bem, Charles. Você estava sob o domínio da Hana.
I know, still...	Eu sei. Mesmo assim...
Thank you very much.	Muitíssimo obrigado!
I really thought I would be trapped here forever.	Eu pensei que ficaria preso aqui pra sempre.
I am going now, you should get going too.	Vou indo nessa. Vocês também deveriam ir.
With Hana gone, this place will disappear soon.	Agora que a Hana se foi, este lugar vai desaparecer em breve.
See ya!	Até mais!
It's finally over, huh?	Finalmente acabou, né?
Like he said, Hana's curse has been lifted. The school will return to normal soon.	Como ele disse, a maldição da Hana acabou. A faculdade voltará ao normal em breve.
Ann...	Ann...
I will escort you to the exit.	Eu vou com você até a saída.
Let's go.	Vamos.
There it is.	Chegamos.
That's the exit, Ann.	Aquela é a saída, Ann.
We did it! What a journey.	Nós conseguimos! Que aventura!
Ann?	Ann?
What will happen to me?	Quer saber o que vai acontecer comigo?

Well...	Bom...
That doesn't matter! Let's get you out of here, Ann!	Isso não importa! Vamos tirar você daqui, Ann!
Once morning comes, I will turn back into a painting again. Just like all the other artworks.	Quando amanhecer, eu voltarei a ser uma pintura. Assim como as outras obras de arte.
Ann... you know I can't come with you...	Ann... você sabe que não posso ir com você...
No worries!	Não se preocupe!
If you miss me, we can still meet at campus 2 exhibition hall!	Se sentir saudades, ainda poderemos nos ver no salão de exposição do campus 2!
I will be there all day for your public viewing, ha-ha-ha!	Eu estarei exposto o dia todo para o público! Hahaha!
Be a good girl and stay safe out there, okay?	Seja uma boa menina e cuide-se lá fora, tá bem?
Hmm?	Hum?
Selfie? What's that?	Selfie? O que é isso?
Look at the lens? Which one is the lens?	Olhar para a lente? Qual delas é a lente?
Oh wow! That's a portrait painting of us!	Uau! É um retrato nosso!
That's... Very interesting. Such a small device is capable of doing that.	Isso é... muito interessante. Um aparelho tão pequeno é capaz de fazer isso.
(Huh?)	(Hã?)
(That's weird...)	(Que estranho...)
Ann! You have to get out of here! Now!	Ann! Você tem que sair daqui! Agora!
Don't worry about me!	Não se preocupe comigo!
I will remember our time together, I won't forget you!	Vou me lembrar dos nossos momentos juntos. Não me esquecerei de você!
Take care of yourself out there, okay?	Cuide-se, está bem?
Goodbye, Ann.	Adeus, Ann.
Ending 5 outside	
(You can't remember what you were doing)	(Você não consegue se lembrar do que estava fazendo)
Hey! Someone else just came out from the school!	Ei! Alguém acabou de sair da faculdade!

What the...? Another person?	O quê...? Outra pessoa?
(You are confused and try to recall what happened)	(Você está confusa e tenta se lembrar do que aconteceu)
(As much as you tried, you failed to remember anything that happened over the past few hours)	(Embora se esforce, você não consegue se lembrar de nada que aconteceu nas últimas horas)
What have both of you done to me?	O que vocês fizeram comigo?
As I said, I have done nothing to you! I was just as clueless as you are!	Eu já falei que não fiz nada! Estou tão confuso quanto você!
The last thing I remember was that I was doing some fashion assignment at my class! Then I think I fell asleep...	Só me lembro de estar fazendo alguma tarefa na aula de moda! Depois, acho que caí no sono...
Then somehow I ended up outside the school, just like you!	Aí, do nada, apareci aqui de fora. Igual a você!
I don't know her! And I certainly don't know who you are!	Eu nem conheço ela. E não faço ideia de quem é você!
What about you? What were you doing in the school?	E você? O que estava fazendo na faculdade?
You were asleep in your classroom?	Você também dormiu na sala?
Is that all?	Foi só isso?
That's weird... That's what I remembered too. I was doing some assignment and then I fell asleep in the classroom...	Que estranho... Eu só me lembro disso também. Eu estava fazendo alguma tarefa e dormi na sala de aula...
Maybe one of the staff carried us outside while we were sleeping. That's why we can't remember anything other than sleeping in the class.	Talvez algum funcionário tenha nos carregado para fora enquanto a gente dormia. Por isso não nos lembramos de nada além de dormir na sala.
Look, all of us broke the school rule so let's just call it a day and go home, okay?	Olha, nós quebramos as regras da faculdade, então é melhor irmos pra casa, certo?
I am not going to report any of you, So both of you better not snitch on me!	Eu não vou denunciar ninguém, então é melhor não fazerem isso comigo também!
Fine, whatever... Bye.	Tá bom. Que seja... Tchau.

Tsk! What the hell is her problem?	Tsc! Qual é o problema dela?
Hey, you should get going too, we are going to be in a huge trouble if someone from the school sees us here.	Ei, você deveria ir também. Vamos ter muitos problemas se alguém da faculdade nos vir aqui.
(Why can't I remember anything?)	(Por que não consigo me lembrar de nada?)
Several months later... \ \ \ \  ^	Vários meses depois... \ \ \ \  ^
(There's no reason for me to go to the Staff room)	(Não preciso entrar na sala dos funcionários)
\> "Winter"	\> "Inverno"
\> - Fashion Department -	\> - Curso de Moda -
\> "Success"	\> "Sucesso"
\> - Sculpting Department -	\> - Curso de Belas Artes -
\> "Solitary"	\> "Solidão"
\> - Digital Arts Department -	\> - Curso de Design Digital -
(This is not the way to campus 2)	(Este não é o caminho para o campus 2)
Oh? Ann! What's up?	Oi, Ann! E aí?
Yeah, it's been a while, huh?	Pois é, já faz um tempo, né?
Me? I am fine... It sucks having to repeat a year though.	Eu? Tá tudo bem... Mas é um saco repetir de ano.
The police are still investigating our case but there's really nothing to investigate.	A polícia ainda está investigando o nosso caso, mas não há nada para investigar.
Still, I can't believe I was missing for over a year...	Ainda assim, não acredito que fiquei desaparecido por mais de um ano...
I thought it was a prank at first but there's even a wanted poster and everyone said it was the truth like... what the hell...	Eu pensei que era uma pegadinha, mas fizeram até um cartaz de desaparecido. E todo mundo confirmou a história... Como pode?
The same thing happened with Myra...	Aconteceu a mesma coisa com a Myra...
That makes me wonder, Ann...	Eu fiquei pensando, Ann...
The three of us were there that night, but you are the only one who hadn't gone missing...	Nós três estávamos lá aquela noite, mas você é a única que não estava desaparecida...
What the hell really happened that day?	O que realmente aconteceu naquele dia?

Ah, sorry, me and my musing again, ha-ha-ha...	Ah, desculpa. Eu e minha imaginação de novo hahaha...
Anyway, you have things to do?	Enfim, você está ocupada?
All right, see you around.	Está bem. A gente se vê por aí.
(This is not the way to campus 2)	(Este não é o caminho para o campus 2)
Can I help you?	Posso ajudar?
Are you here to admire this ugly statue too?	Você também veio apreciar essa estátua feia?
... Sorry, that was mean.	...Desculpe, isso foi rude.
I am an alumnus of the sculpting department.	Sou ex-aluno do curso de Belas Artes.
I came here to collect some... stuff that I left last year...	Eu vim aqui pegar... Umas coisas que deixei aqui ano passado...
Hey, you have heard the news, right?	Ei, você ficou sabendo?
Turned out this statue was chosen by the principal because the student who made it slept with him.	Essa estátua foi escolhida pelo diretor porque a aluna que a esculpiu dormiu com ele.
This spot should've been for my statue... My statue was flawless, I... I knew something was off...	A minha estátua deveria estar aí... Ela era impecável. Eu... sabia que havia algo errado...
Sorry, please just ignore me...	Desculpe. Esqueça o que eu disse...
(This is not the way to campus 2)	(Este não é o caminho para o campus 2)
(This is not the way to campus 2)	(Este não é o caminho para o campus 2)
(This is not the way to campus 2)	(Este não é o caminho para o campus 2)
(This is not the way to campus 2)	(Este não é o caminho para o campus 2)
Hana...	Hana...
Hmm? What are you looking at?	Hã? O que você está olhando?
Have we met before?	A gente se conhece?
...Nope, I don't think so.	...Eu acho que não.
Me? I am Clara.	Eu? Meu nome é Clara.
An alumnus from the traditional painting department.	Sou ex-aluna do curso de Pintura Tradicional.
What am I doing here? That's none of your business.	O que estou fazendo aqui? Não é da sua conta.

Ann, was it?	Ann, não é?
Thank you for waiting, unfortunately there's a problem with our internet connection...	Agradeço por esperar. Infelizmente, a nossa internet está com problemas...
Can you go to campus 2 instead?	Você pode ir ao campus 2?
You can still pay the school fees at the administration office located at campus 2. We are sorry for the inconvenience!	Você pode pagar a mensalidade na secretaria do campus 2. Sentimos muito pelo inconveniente!
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)
Oh, Ann! Hello! Sorry I didn't see you there.	Ah! Oi, Ann! Desculpe por não ter te visto aí.
It has been a crazy school year, huh.	Esse ano foi bem maluco, né?
The principal's scandal... The body in the basement...	O escândalo do reitor... O corpo no porão...
And the unsolved mystery of "How in the world did I go missing for an entire year?"	E o mistério não resolvido do "como é que fiquei desaparecida por um ano inteiro?"
It's really hard to take in at first but it's the reality. I have to repeat a year, the same goes for Charles.	É difícil assimilar tudo isso, mas é a realidade. Tenho que repetir o ano. O Charles também.
And the music that's playing on that piano right there was my...	É a música que está tocando ali no piano era a minha...
No, never mind... It's a beautiful piece, isn't it?	Deixa pra lá... É uma bela composição, não acha?
Ann, do you think we went through a cryostasis or some kind of hibernation process that night?	Ann, você acha que entramos num estado criogênico ou em algum tipo de hibernação naquela noite?
I mean, the last thing we remembered was sleeping in our classroom so maybe... y'know?	Tipo, a gente só se lembra de ter dormido da sala. Então, talvez... entendeu?
Maybe there are more secrets that the principal is hiding from us. I can't think of any other logical explanation.	Talvez o reitor esteja escondendo mais alguma coisa. Não consigo pensar numa explicação lógica.
Huff... Never mind. See you around, Ann.	Afe... Esquece. Até mais, Ann.
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)
(Nothing of interest here)	(Nada importante aqui)

A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
\> "Purloin"	\> "O Roubo"
\> - Curso de Música -	
A potted plant.	Uma planta.
(I don't think I am allowed to go in there...)	(Acho que não tenho permissão para entrar aí...)
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A potted plant.	Uma planta.
A painting titled "Security"	Uma pintura chamada "Segurança"
Somehow looking at it makes you feel sad.	Olhar para ela causa um tipo de tristeza.
Huh?	Hã?
(Who is this?)	(Quem é?)
(When did I...)	(Quando foi que eu...)
(Wait...)	(Espera...)
Wha...	O quê...
This is... insane..	Que loucura...
So that's how it all began...	Então foi assim que começou...
Hana... and the principal...	Hana... e o reitor...
Huh?	Hã?
A phone.	Um telefone.
(You pick up the phone and dial 911)	(Você pega o telefone e liga para a polícia)
(No response, you try dialing other numbers too but it's all the same)	(Ninguém atende. Você tenta discar outros números, mas não dá em nada)
We miss You....	Estamos com saudade.
I... I want to get out of here...	Eu... Eu quero sair daqui...
I can help you to distract Hana and buy some time.	Eu posso distrair a Hana para ganhar tempo.

Me... Me too!	Eu... Eu também!
If there's really a way to get out of here then I won't stop you!	Se tem um jeito de sair daqui, eu não vou te impedir!
Heh, thank you!	Valeu!
Let's go, Ann!	Vamos, Ann!