

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

GABRIEL DE OLIVEIRA PONTES



West of Loathing:

tradução e localização comentadas de um RPG de faroeste

Uberlândia

2023

GABRIEL DE OLIVEIRA PONTES

West of Loathing:

tradução e localização comentadas de um RPG de faroeste

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

Orientadora: Profa. Dra. Francine de Assis Silveira

Uberlândia

2023

GABRIEL DE OLIVEIRA PONTES

West of Loathing:

tradução e localização comentadas de um RPG de faroeste

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 de avaliação:

Profa. Dra. Francine de Assis Silveira – UFU
Orientadora

Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva – UFU
Membro

Prof. Dr. Silvana Maria de Jesus – UFU
Membro

Uberlândia
2023

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, minha mãe e meus irmãos, que me incentivaram a terminar esta graduação.

Ao corpo docente do curso de Tradução, Marileide, Cynthia, Daniel, Igor, Silvana, Francine, Paula e Stéfano, por me apoiarem desde ao longo desse curso.

A minha orientadora, professora Francine, por me ajudar a desenvolver e terminar este trabalho.

Agradeço aos meus colegas Heider e Carla pelos diversos trabalhos que elaboramos ao longo curso e pela nossa amizade.

Por fim, a todos os colegas e professores que eu conheci ao longo dessa jornada.

RESUMO

Os jogos digitais e eletrônicos estão presentes no cotidiano das pessoas, seja pelos celulares ou consoles dedicados. Sendo um mercado em crescimento, a localização tem o papel de disponibilizar este conteúdo ao redor do mundo, adaptando-se às condições socioculturais da região. A partir desse ponto, este trabalho elaborou e analisou uma possível tradução para o jogo *West of Loathing*, um RPG de faroeste publicado em 2017 pela empresa Asymmetric. O jogo se baseia no final do século XIX no Velho Oeste Estadunidense com elementos humorísticos e referências históricas. Foi um software para a retirada e inserção de textos. Com base em Zavaglia et. al., este trabalho elaborou uma tradução comentada do jogo e mostrou a importância da localização e seus aspectos técnicos.

Palavras-chave: Localização; Jogos eletrônicos; RPGs; Gênero Western

ABSTRACT

Videogames are present in many ways in modern society. They are in cell phones, personal computers or video game consoles. Being an emerging industry, localization has the objective of making available such digital content around the world, adapting to the locale's sociocultural aspects. This paper has made a possible translation of the Western-themed RPG video game *West of Loathing*, published by Asymmetric in 2017. The game is set in the American Frontier at the end of the 19th century, with historical references and slapstick comedy. Using the concept of commented translation by Zavaglia et. al., this paper showed the importance of localization in video games and its technical aspects.

Keywords: Video Games; Localization; RPG; Western genre.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O console Famicom à esquerda e seu redesign para NES no mercado norte-americano à direita.	11
Figura 2 – Faturamento da indústria de comercialização de jogos.	12
Figura 3 – Imagem do jogo <i>Zero Wing</i> (1989).	18
Figura 4 – Captura de tela do jogo <i>Red Dead Redemption 2</i> (2018)	19
Figura 5 – Capa do jogo <i>West of Loathing</i> .	21
Figura 6 – Tela com diálogos do jogo <i>West of Loathing</i> .	22
Figura 7 – Tela do <i>software Asset Bundle Extractor</i>	24
Figura 8 – Tela inicial do jogo <i>West of Loathing</i> com a localização implementada.	26
Figura 9 – Tela do jogo <i>West of loathing</i> com os trechos traduzidos inseridos	32

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Tradução dos atributos do jogo <i>West of Loathing</i> .	26
Quadro 2 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i>	27
Quadro 3 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i>	28
Quadro 4 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i> .	28
Quadro 5 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i> .	29
Quadro 6 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i> .	30
Quadro 7 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i> .	31
Quadro 8 – Trechos do jogo <i>West of Loathing</i> .	31

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO	14
1. Os jogos e sua importância no contexto social atual	14
2. A localização de jogos	15
CAPÍTULO II – METODOLOGIA	21
1. O objeto de estudo: West of Loathing	21
2. Procedimentos metodológicos	23
CAPÍTULO III – RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34
ANEXO 1	36
APÊNDICE 1	38

“Games are a trigger for adults to again become primitive, primal, as a way of thinking and remembering. An adult is a child who has more ethics and morals, that's all. I am not creating a game. I am in the game. The game is not for children, it is for me. It is for an adult who still has a character of a child”.

(Shigeru Miyamoto)

INTRODUÇÃO

Os jogos acompanham a história humana, desde aqueles de tabuleiro pertencentes ao Egito Antigo, até as máquinas de fliperama do final do século XIX. Na segunda metade do século seguinte, surgem novas formas de entretenimento eletrônico, como o *Computer Space* (1971) e *Pong* (1971). Em decorrência disso e com a ascensão de empresas japonesas no recente mercado de jogos, digitais ou outros, a localização de jogos também passa a existir. Esqueda aponta que:

Na questão da jogos eletrônicos, a localização não apenas é a tradução do material linguístico do jogo, a remoção de referências culturais de outro país que podem não ser bem vistas por outro, mas igualmente compõe a adaptação técnica do produto como um todo, ações essas obrigatórias para que as empresas cumpram as exigências de cada país¹. (Esqueda, 2020, p. 704, tradução nossa)

As adaptações que os jogos sofrem quando são localizados são tão profundas que até mesmo o console *Family Computer* ou *Famicom*, por exemplo, lançado na América no Norte em 1983, teve seu design completamente refeito quando lançado pela *Nintendo Entertainment System* ou *NES* (1985), como mostrado na Figura 1. Parte desse tipo de adaptação se deve ao fato de o mercado estadunidense ter sofrido uma recessão na indústria dos jogos em 1983².

¹ Do original de Esqueda (2020, p. 704): *When it comes to video games, the localization process encompasses not only translating the linguistic material of a game into new languages, removing all elements that other cultures might not tolerate in their contexts, but also technically adapting the entire product to fit the requirements of other countries.*

² CIFALDI, Frank. In Their Words: Remembering the Launch of the Nintendo Entertainment System. **IGN**, [S. l.], 19 out. 2015. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2015/10/19/in-their-words-remembering-the-launch-of-the-nintendo-entertainment-system>. Acesso em: 12 set. 2023.

Figura 1 – O console Famicom à esquerda e seu *redesign* para NES no mercado norte-americano à direita.



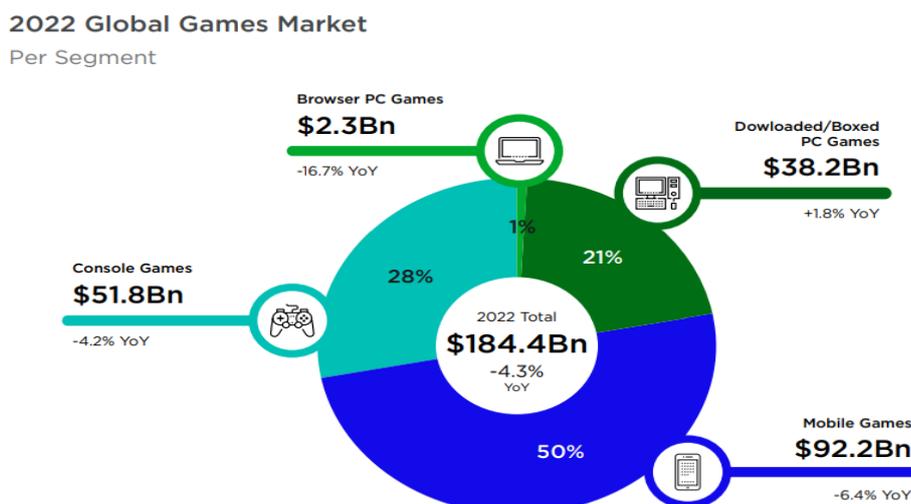
Fonte: Disponível em: <https://www.dondake.it/ultime-da-akihabara/buon-30esimo-compleanno-nintendo-famicom-nes.html>. Acesso em 04 jun. 2023.

Os jogos se tornaram uma forma de entretenimento popular e uma parte importante da cultura popular. Eles oferecem narrativas envolventes, alta qualidade cinemática e trilhas sonoras cativantes, proporcionando experiências de entretenimento ricas e imersivas para públicos de todas as idades. Além disso, jogos estão sendo usados como ferramentas terapêuticas para tratar distúrbios de saúde mental, como ansiedade, depressão e transtorno de estresse pós-traumático, proporcionando uma maneira segura de enfrentar desafios emocionais.

Nas últimas décadas, o mercado de jogos cresceu sobremaneira. Em 2022, cerca de 3,2 bilhões de pessoas se entretiveram com jogos e digitais, com uma expectativa de esse número se elevar a 3,5 bilhões em 2025 (Newzoo, 2022). Os jogos frequentemente impulsionam avanços tecnológicos em áreas como gráficos 3D, realidade virtual, realidade aumentada e interação homem-máquina, desafiando os limites da computação e da experiência do usuário.

A indústria de jogos é uma das maiores e mais lucrativas do mundo. Gera bilhões de dólares em receita anualmente, criando empregos e oportunidades de negócios em desenvolvimento, publicação, marketing e streaming. Esse setor faturou 184,4 bilhões de dólares em 2022 (*ibid.*). Em uma pesquisa recente realizada pela Game Brasil (Go Games, 2023), verificou-se que 70,1% dos brasileiros possuem o costume de jogar algum tipo de jogo. Na mesma pesquisa mostra que 82,1% desse público também afirmam que o jogo é sua principal forma de entretenimento.

Figura 2 – Faturamento da indústria de comercialização de jogos.



Fonte: Newzoo (2022).

Assim, a escolha pelo tema desta monografia, qual seja, tradução e localização de jogos, com ênfase em RPGs, justifica-se pelo fato de esses produtos terem grande impacto social e, inevitavelmente, no mercado de trabalho da tradução e localização, principalmente por ser seu crescimento contínuo nos últimos anos. Busca-se aqui estudar produtos não apenas do ponto de vista linguístico, mas igualmente cultural e do ponto de vista dos desafios que propõem aos tradutores profissionais e em formação.

Dado o contexto exposto acima, o presente estudo tem como objetivo traduzir e comentar elementos linguísticos, bem como aqueles referentes à localização, de partes do jogo digital *West of Loathing*. Busca-se analisar os processos envolvidos em suas etapas de tradução e localização, com vistas a discutir seus papéis nas discussões atuais dos Estudos da Tradução em sua interface com a localização (Ferreira; Esqueda, 2021).

Para isso, serão analisados trechos selecionados do jogo *West of Loathing*, que serão comentados, especialmente quanto à linguagem relacionada ao Velho Oeste, aos elementos de comédia/humor presentes e, por fim, foi realizada a proposta de tradução localizada desses trechos do jogo. Também serão apresentados problemas que ocorreram durante o processo tradutório, como também questões relacionadas às limitações de espaço e tempo impostas pelo meio.

Esta monografia está organizada e é composta pelas seguintes partes: no capítulo I, em que se apresenta a fundamentação teórica da pesquisa, serão tratados temas como a história dos jogos, dos RPGs e do processo de localização de jogos; na sequência, no capítulo II, será realizada a apresentação do jogo, seguida pela metodologia detalhada aplicada na tradução e localização do jogo; no capítulo III, é apresentada a análise do processo de localização, bem como a tradução comentada das partes textuais do jogo digital *West of Loathing*; por fim, algumas considerações finais sobre o que a pesquisa demonstrou, além do resultado final em si, ou seja, a tradução comentada e os trechos localizados.

CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, são abordados os textos que embasam e norteiam a pesquisa apresentada. O primeiro item, que segue abaixo, discorre sobre o impacto dos jogos eletrônicos no século XXI e a história da localização dos jogos.

1. Os jogos e sua importância no contexto social atual

Com o avanço da tecnologia nas últimas décadas, os jogos estão presentes e disponíveis para grande parte dos dispositivos de uso pessoal, como computadores, celulares e consoles de videogames. Há também uma maior facilidade na distribuição de jogos devido à internet. O usuário precisa apenas baixar o jogo em seu dispositivo, em contraste a ir a uma loja física e comprar o disco ou cartucho, como era feito 20 anos atrás. Segundo Schuytema:

[...]um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos. (Schuytema *apud* Lucchese; Ribeiro, 2008, pág. 8)

Entretanto, com o surgimento da internet, surge também o jogo digital, que não necessita mais da mídia física para que o jogador interaja; atualmente, é necessário apenas que o usuário transfira o jogo para o dispositivo. Os jogos digitais não possuem mídia física, como o estojo que contém a capa do jogo e manual. Portanto, para fins desta monografia, o termo “jogo” foi utilizado para tanto se referir a jogo eletrônico quanto a jogo digital.

Atualmente, há também convenções de jogos, que são eventos anuais feitos para atrair jogadores e fãs de jogos, além de produzir a publicidade das empresas que desenvolvem e publicam ou distribuem jogos. A Penny Arcade Expo, ou PAX, por exemplo, é uma das maiores exposições de jogos atualmente, sendo realizada em Seattle e Boston, nos Estados Unidos, como também em Melbourne, na Austrália.

Outras convenções incluem a *Electronic Entertainment Expo* (ou E3) em Los Angeles e a *San Diego Comic Con International*.

Como mencionado anteriormente, o mercado de jogos faturou 184 bilhões de dólares em 2022, superando a indústria do cinema, que faturou 76,7 bilhões de dólares no mesmo ano. No entanto, a mesma pesquisa mostra que há uma diversidade regional entre os jogadores, sendo que a maior concentração deles está na região da Ásia-Oceania, com 1,7 bilhão de jogadores (Newzoo, 2023). Além disso, o mercado brasileiro engloba 62% do mercado de jogos da América Latina, com mais de 200 milhões de falantes de língua portuguesa (Dunne; Esqueda, 2020, pág. 104).

Para que um jogo seja vendido no mercado global, ou caso um jogo derivado dele seja exportado para outro, haverá diversos problemas como língua, cultura e regulamentação sobre jogos. Para isso, é necessário a localização.

2. A localização de jogos

A localização surge em concomitância ao surgimento do computador pessoal, no final da década de 1970 e início dos anos 80 (SANDRINI, 2008). A localização é, ao mesmo tempo, uma abordagem e uma tecnologia que começou a se popularizar entre usuários que não possuíam habilidades de programação, e, como resultado, muitas empresas de computação dos EUA se propuseram a atender o mercado de forma mais abrangente. Uma vez que empresas como *Sun Microsystems*, *Oracle* ou *Microsoft* conseguiram popularizar seus produtos nos EUA, elas se voltaram aos mercados internacionais; os alvos iniciais eram o Japão e os chamados países FIGS (França, Itália, Alemanha e Espanha, do inglês *France*, *Italy*, *Germany* e *Spain*). Razões econômicas são, portanto, facilmente identificáveis como o principal impulsionador para o surgimento e a evolução da localização (Dunne, 2020).

O termo localização, no entanto, não existe isoladamente. Faz parte de um amplo e complexo processo inter-relacionado, conhecido como *GILT*, ou *Globalization*, *Internationalization*, *Localization and Translation*, ou, em português, Globalização, Internacionalização, Localização e Tradução. Por localização entende-se “adaptação linguística e cultural de conteúdo digital para os requisitos locais do mercado estrangeiro e a prestação de serviços e tecnologias para o gerenciamento

do multilinguismo através do fluxo digital de informação global" (Baker; Saldanha, 2009).

A localização surge, como já dito, em meados de 1970, época em que os jogos apresentavam poucos elementos para serem localizados, ou seja, eram personagens não muito caracterizados, jogos com poucos diálogos. Por exemplo, no jogo *Space Invaders*, originário do Japão, já existiam palavras compreensíveis para o público-alvo estadunidense, como *High Score* e *Game Over*. Já o nome do jogo *Pac-Man* é a transliteração do nome em japonês, *Puck-Man*, que vem da onomatopeia japonesa “パクパク” [*pakupaku*], indicando o som de alguém abrindo e fechando a boca. O título no jogo sofreu alterações durante o processo de localização para os Estados Unidos, alterando “Puck” para “Pac” devido a similaridade com o palavrão “fuck” da língua inglesa. (O’Hagan; Mangiron, 2013).

Durante a metade da década de 1990, o avanço da tecnologia, como o uso de discos óticos que aumentaram a capacidade de armazenamento dos jogos, permitiram que a voz humana fosse introduzida sem grandes perdas na qualidade. Assim, a dublagem em jogos se popularizou e permitiu o uso de técnicas da tradução audiovisual durante o processo de localização.

A partir da sétima geração de consoles de jogos (de 2005 a 2013), esses dispositivos foram desenvolvidos para também serem centros de entretenimento multimídia, oferecendo conectividade online, capacidade de armazenar música, imagens e sistemas de comunicação. Com esta melhoria na capacidade técnica do console, houve também um aumento na quantidade de *software* de jogo para ser localizado, incluindo texto, áudio e gráficos, além do aumento das línguas a serem localizadas (*ibid.*).

Para Chandler e Deming (2005 *apud* Coelho; Esqueda, 2017), a localização de jogos é dividida nos seguintes níveis:

1. Jogos sem localização, em que o jogo é vendido em todos os mercados sem nenhum tipo de localização;

2. Localização *box and docs*, em que a embalagem e manual do jogo são traduzidos e adequados a leis locais, enquanto o código e os elementos textuais de dentro do jogo são mantidos como no original;
3. Localização parcial, em que o texto inserido do jogo é traduzido, mas as falas são as mesmas que as do original, reduzindo, assim, o tempo e investimento para produzir as versões localizadas; e
4. Localização completa, (*full localization* ou *full-loc*), onde são traduzidos todos os recursos do jogo (textos, diálogos, manuais e embalagem), como também modificações nos personagens, história e recursos não linguísticos.

Baseando-se nos níveis de localização propostos por Chandler e Deming, pode-se afirmar que o nível em que se enquadra o trabalho realizado aqui com o jogo *West of Loathing* é uma localização parcial, ou seja, não serão apresentados manuais, embalagem ou diálogos com voz. Dados os limites de tempo e espaço de uma monografia, este trabalho tem como objetivo traduzir o conteúdo linguístico de trechos selecionados do jogo, considerados de caráter relevante para a discussão; além disso, a interface gráfica e os menus também são localizados.

É importante ressaltar que, no que concerne à localização de *softwares*, há muitos desafios a serem enfrentados. O *software*, muitas vezes, não possui o recurso para a localização, como o suporte de exibição do sistema de escrita para o *locale* alvo, ou os trechos a serem traduzidos estão incorporados diretamente ao código-fonte do programa, sendo necessário a alteração direta nele (Dunne, 2020). Cada jogo apresenta diferentes tipos de linguagem de programação, motor de jogo (*game engines*) ou *hardware*. Isso dificulta o trabalho para profissionais sem pressupostos técnicos da área de programação, como também aumenta as chances de ocorrerem erros durante o processo.

A localização é o processo que contempla a preparação, manipulação, engenharia e qualidade de *softwares* utilitários, de entretenimento e de *websites*, sendo *locale* (local) a combinação de uma região sociocultural com uma língua. Refere-se ao processo por meio do qual os textos contidos nesses produtos, bem como suas especificações técnico-tecnológicas são modificadas para serem usadas

em diferentes regiões. Tomando o Brasil como exemplo, pode-se adaptar um software para ser utilizado em português do Brasil, demandando várias modificações legais e adaptações culturais. Um *locale* não é uma língua, apesar de a língua ser um dos componentes vitais da localização. Tecnicamente, os *locales* são representados por um código de duas letras combinado com o código do país, como no caso de pt-BR, ou pt-PT, para designar o português do Brasil e o português de Portugal, respectivamente (Dunne, 2015 *apud* Esqueda, 2020).

No caso da localização de jogos, não apenas as questões técnicas recebem tratamento, mas, sobretudo, as características dos conteúdos para os *locales* alvo que irão recebê-los. “A prioridade ao localizar o jogo é preservar a experiência de jogabilidade para os jogadores-alvo, isto é, a localização deve produzir uma versão que traga a mesma experiência da versão original para o jogador-alvo” (O’Hagan; Mangiron, 2006 *apud* Souza, 2014). Souza (2014, pág. 15) relata que “o foco do texto traduzido deve ser transmitir os meios necessários que permitam ao jogador concluir tal missão com sucesso, e não simplesmente ser estilisticamente correto e fiel ao original, podendo vir a comprometer a experiência”.

O objetivo da localização dos jogos é auxiliar o jogador na imersão no jogo. Traduções “errôneas” atrapalham a experiência do jogador-alvo, como no caso do jogo Zero Wing (1989), onde a localização do japonês para o inglês trouxe frases incoerentes para o jogador-alvo, como, por exemplo, a frase “All your base are belong to us”.

Figura 3 – Imagem do jogo Zero Wing (1989).



Fonte: Arquivo do autor.

Durante a localização, o tradutor pode optar por duas estratégias de tradução: a estrangeirização e a domesticação. A primeira é a manutenção de termos e características idiomáticas e culturais do *locale* fonte. Já a segunda é a adaptação do texto para o *locale* alvo. Ambas estratégias podem ser utilizadas durante a localização do jogo, não necessitando de usar apenas uma (Cruz; Silva, 2022).

Além do fator técnico da localização, os jogos apresentam gêneros diferentes. *West of Loathing* é um jogo Western, um gênero literário que se passa tipicamente na fronteira americana, entre meados do século XIX e o início do século XX, geralmente acontecendo em cenários áridos e em regiões montanhosas. Além disso, o uso de revólveres, rifles winchester, chapéus, botas e cavalos como principal meio de transporte são típicos desse gênero (Pierson, 286-288). Exemplos de jogos incluem *Call of Juarez* (2006) e *Red Dead Redemption 2* (2010).

Figura 4 – Captura de tela do jogo *Red Dead Redemption 2* (2018)

Fonte: Digital Trends, 2018³.



Os jogos também apresentam gêneros próprios. No caso do jogo *West of Loathing*, trata-se de um RPG. RPGs (sigla para *role-playing game*) é um gênero de jogo baseado em role-playing, em que os jogadores assumem papéis de personagens em ambientes virtuais. Os jogadores podem ter uma equipe de personagens pré-definidos e ganham pontos de experiência para usar em atributos do personagem

³ Disponível em: <https://www.digitaltrends.com/gaming/red-dead-redemption-2-review/>. Acesso em 30 nov. 2023

principal (Wolf; Perron, 2014). Exemplos contemporâneos de RPGs incluem *Elden Ring* (2022) e *Baldur's Gate 3* (2023).

Os RPGs também apresentam subtipos, como o RPG baseado em turnos, no qual os jogadores possuem um turno para analisar seu oponente e então escolher sua ação, ou o RPG de ação, que combina elementos de jogos do gênero ação, como combate em tempo real, e elementos de RPG, como análise do oponente.

Além disso, jogos desse gênero também possuem diversos elementos culturais embutidos em seus conteúdos linguísticos, tais como dialetos, gírias, expressões e acontecimentos históricos de uma determinada região. Também podem conter uma narrativa linear ou não-linear, as quais afetam a história “contada” ao jogador, pois, muitas vezes, possuem características literárias.

No caso da tradução e tentativa de localização do jogo *West of Loathing*, trabalhou-se apenas com alguns aspectos selecionados, como, quantidade de caracteres e espaço de diálogos em tela, tradução de textos do jogo e aspectos culturais relevantes.

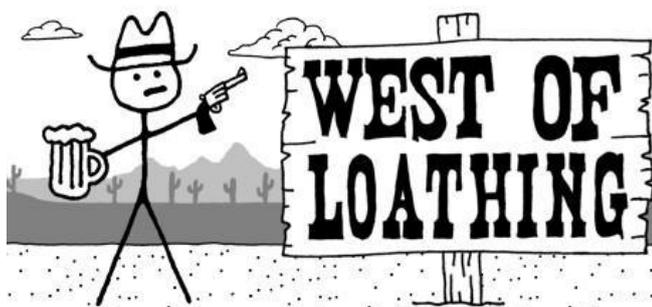
CAPÍTULO II – METODOLOGIA

1. O objeto de estudo: West of Loathing

West of Loathing é um jogo digital lançado em 2017, por Zack Johnson, desenvolvido e publicado pela empresa Asymmetric para a plataforma Steam. O jogo é um RPG de turnos, ambientado em uma região fictícia do velho oeste. A estética é a mesma de seu antecessor, *Kingdom of Loathing*, apresentando gráficos monocromáticos e minimalistas, sendo seus personagens desenhados em forma de boneco palito.

West of Loathing ganhou o prêmio de melhor jogo de comédia na premiação “Game of the Year” segundo o site PC Gamer⁴.

Figura 5 – Capa do jogo West of Loathing.



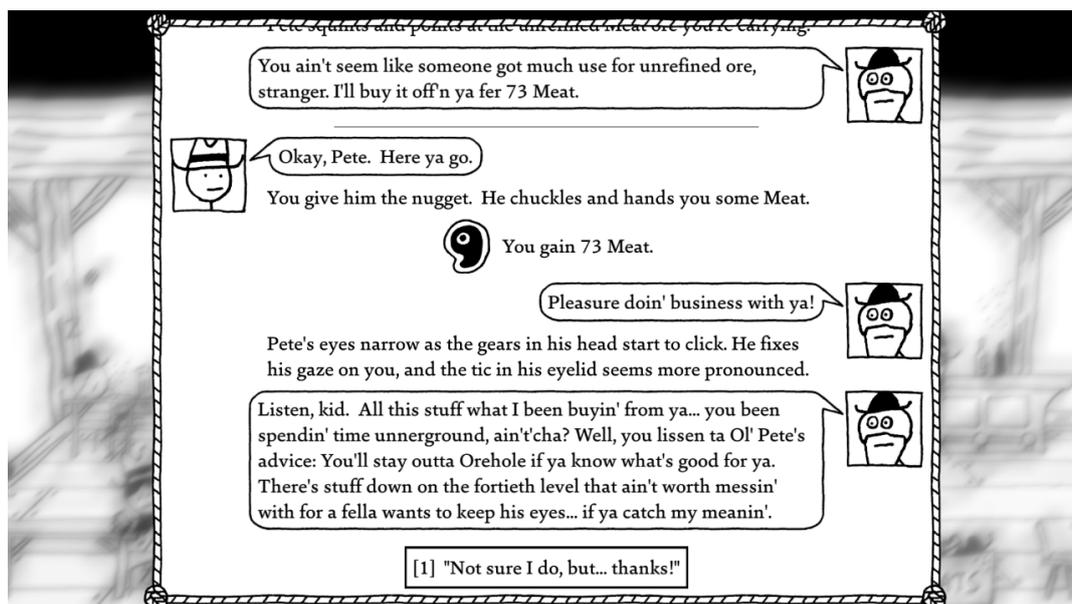
Fonte: *West of Loathing*, Asymmetric, 2017⁵.

O jogo permite a customização mínima do personagem, e, portanto, o jogador pode mudar seu gênero, nome completo e recompensas ganhas. Após o jogador finalizar a customização do personagem, ele poderá escolher entre três classes: *Cow puncher*, *Beanslinger* e *Snake Oiler*. Essas classes equivalem a lutador, mago e alquimista, respectivamente, como em RPGs tradicionais. Apesar disso, pode-se pensar em traduções que garantam a comicidade pretendida pelo jogo, como veremos adiante.

⁴ “Best Comedy Game 2017: West of Loathing”. **PC GAMER**. 2017 Disponível em: <https://www.pcgamer.com/best-comedy-game-2017-west-of-loathing>. Acesso em: 19 nov. 2023

⁵ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/597220/West_of_Loathing/

Figura 6 – Tela com diálogos do jogo *West of Loathing*.



Fonte: *West of Loathing*. Asymmetric, 2017.

O jogo inicia-se com um prólogo, no qual o personagem está prestes a sair da casa dos pais para encontrar melhores oportunidades de vida no oeste dos Estados Unidos. O personagem, então, parte para a cidade de Boring Springs, onde o jogador aprenderá as mecânicas do jogo, como também escolherá seu companheiro (*pardner*⁶ no jogo) para o restante da história. Ao terminar o prólogo, o jogador irá para a cidade de *Dirtwater*, onde receberá a missão da Ferrovia *Manifest Destiny* (*Manifest Destiny Railroad Company*). Para desbloquear outras áreas do jogo, o jogador precisa completar esta missão e, por este motivo, esse trecho foi selecionado para a tradução. Para desbloquear outras missões, o jogador precisa, nesse momento do jogo, interagir com os NPCs⁷.

Nos RPGs, o jogador melhora seu personagem com pontos de experiência adquiridas completando missões ou derrotando inimigos. *West of Loathing* apresenta dois grupos de atributos: os M-Stats, (*Muscle, Mysticality e Moxie*), e os G-Stats (*Grit,*

⁶ *Pardner*: variação informal de “partner” (companheiro ou amigo) (Ver: <https://www.thefreedictionary.com/pardner>)

⁷ Do inglês *Non-playable character*, são personagens do jogo não controláveis pelo jogador.

Gumption e *Glamour*). O jogador pode escolher entre distribuir os pontos manualmente ou permitir que o jogo distribua automaticamente.

2. Procedimentos metodológicos

Em termos metodológicos, este estudo é de caráter descritivo, de análise textual e visa, como o nome deixa antever, abordar como se dá o processo de localização de alguns dos excertos do jogo *West of Loathing*, como também demonstrar e comentar os desafios tradutórios e soluções encontradas. A tradução e localização comentadas estão baseadas em Zavaglia et. al. (2015), que definem essa metodologia como aquela em que toda pesquisa realizada sobre questões teóricas, terminológicas ou estilísticas de uma tradução podem resultar em um texto traduzido acompanhado de glosas específicas, seja na forma de notas ou apontamentos.

Devido à extensão do jogo e ao tempo limitado para a elaboração dessa monografia, somente alguns componentes textuais dos jogos serão traduzidos, localizados e comentados. Estes elementos traduzidos foram retirados em contextos específicos, ou seja, não necessariamente estão organizados de maneira cronológica. Os trechos serão extraídos da missão principal do jogo: o jogador deve ajudar uma companhia ferroviária para chegar até a cidade de Frisco, que está localizada bem ao final do mapa/jogo. A primeira parte da missão requer que o jogador consiga o item “um ano de suprimento de dinamite” e então derrotar um monstro de pedra. Ao fazer isso, o jogador liberará a segunda parte do mapa do jogo. Em seguida, precisará construir uma ponte para que o trem consiga passar por cima de um rio, liberando, assim, a terceira parte do mapa.

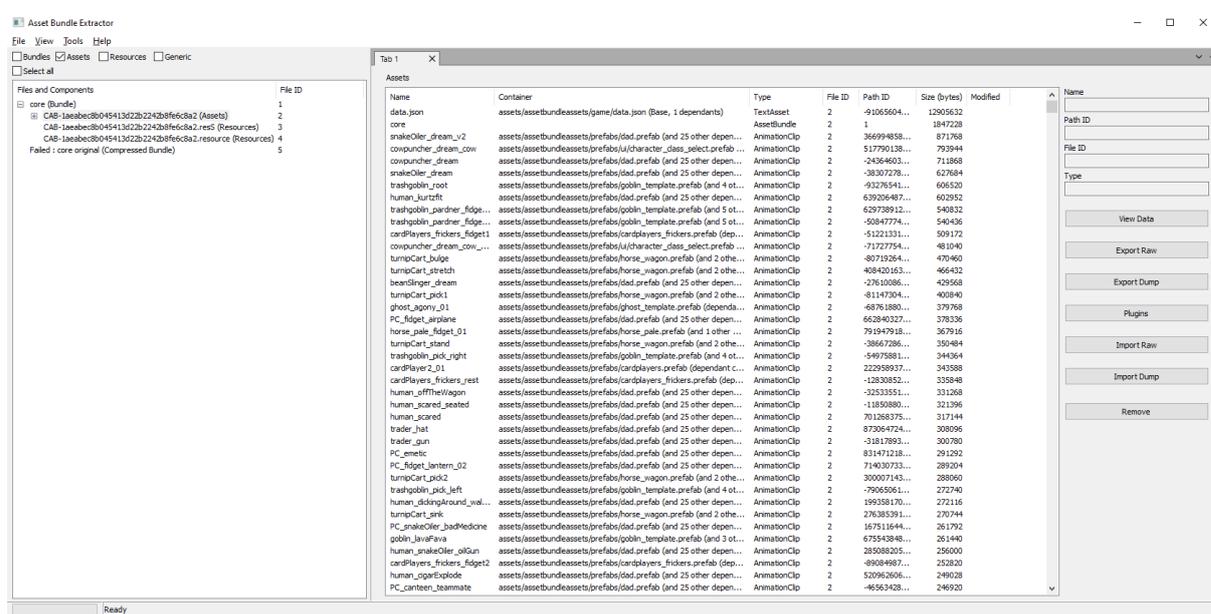
Consta, no Apêndice 1, a lista dos elementos textuais do jogo que foram localizados e analisados nesta monografia.

Ressalta-se que os componentes textuais do jogo foram cedidos pelo seu desenvolvedor e incluem a descrição das classes [*class descriptions*], encontros aleatórios [*random encounters*] e ambientações específicas do jogo, conforme Anexo 1. Lá também pode ser vista a autorização do referido desenvolvedor para que o jogo seja traduzido para o português do Brasil, localizado e comentado para fins

estritamente acadêmicos. Além da autorização, o desenvolvedor enviou as *strings*, trechos com elementos textuais do jogo, em um arquivo .txt para a tradução.

Ao iniciar o estudo, jogamos o jogo e observamos suas características. Como mencionado anteriormente, o desenvolvedor do jogo forneceu as *strings* do jogo para a localização, em formato .txt. Para a reinserção delas, o software de código aberto Asset Bundle Extrator foi utilizado. Ele é gratuito e está disponível na plataforma GitHub. Com o programa aberto, foi selecionado o arquivo “core”, na pasta “StreamingAssets” da pasta do jogo.

Figura 7 – Tela do software Asset Bundle Extractor



Fonte: arquivos do autor.

Em seguida, o arquivo “data.json” foi extraído. Ele possui todos os componentes necessários para a localização, incluindo textos da interface, falas, nomes de oponentes, itens, etc. Com as *strings* separadas, uma tabela foi elaborada para a tradução.

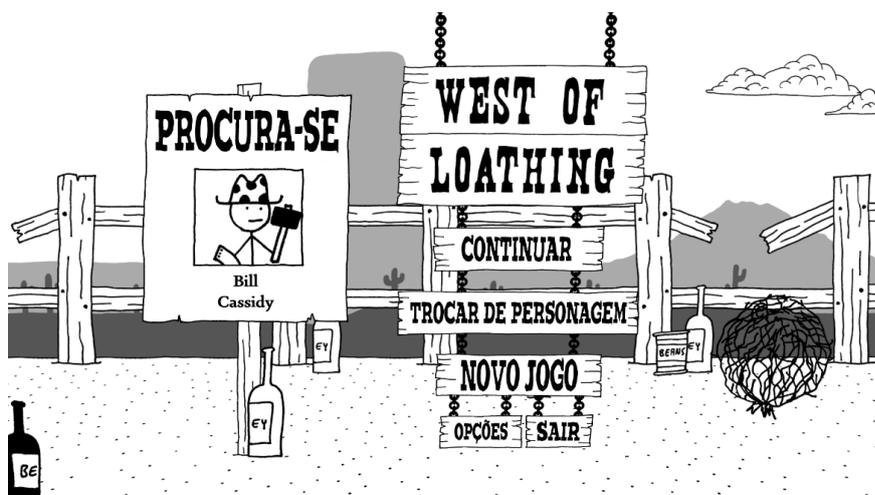
Nos jogos, há uma quantidade limitada de caracteres que o tradutor pode usar. Quando a tradução é maior que a quantidade de caracteres permitido, o texto pode sair para fora do elemento visual (Cruz, 2022). O jogo permite a expansão da caixa de fala de forma automática caso seja necessário para a inserção dos textos traduzidos. Entretanto, por questões de coerência, a tradução feita trabalha com uma quantidade similar de caracteres que o texto-fonte possui.

Depois de compilar esse material, passamos ao primeiro exercício de localização, ou seja, a tradução da tela inicial do jogo. Para tal, foi necessário realizar manipulação de imagem usando a ferramenta GIMP, já que esses componentes estavam no formato PNG. Com o software GIMP, o texto em inglês foi apagado e substituído pela tradução. Como não havia a mesma fonte usada pelos desenvolvedores, a fonte Wantedo foi utilizada devido a sua similaridade com a original.

CAPÍTULO III – RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Na figura 4, apresenta-se a tela inicial do jogo com os componentes interativos já traduzidos. O texto "Wanted" foi traduzido para "Procura-se" para evitar a flexão de gênero do verbo ("procurado" ou "procurada"). Abaixo, o resultado da tradução da tela inicial.

Figura 8 – Tela inicial do jogo West of Loathing com a localização implementada.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Além do menu, os atributos e estáticas do jogador foram traduzidos. Como dito anteriormente, são duas classes de atributo as *M-stats* e as *G-stats*. Eles possuem esse nome pois são as letras iniciais de cada atributo nos grupos (*M-stats* é composto por *Muscle*, *Mysticality* e *Moxie*; e *G-stats* é composto por *Grit*, *Gumption* e *Glamour*).

Com base nessa informação, os atributos foram traduzidos usando as letras M e G respectivamente. O Quadro 1 mostra o resultado da tradução.

Quadro 1 – Tradução dos atributos do jogo *West of Loathing*.

Atributo	Tradução
Muscle	Músculo
Mysticality	Misticismo

Moxie	Mira
Grit	Garra
Gumption	Grandeza
Glamour	Glamour

Fonte: Elaboração própria

Na localização, conforme mencionado anteriormente, foram selecionadas as linhas de texto da missão da ferrovia. Foram 49 linhas de texto, organizadas em uma tabela contendo 3 colunas: a primeira, traz a numeração das *strings*. Na segunda, o texto original em inglês que foi extraído e, na terceira coluna, o texto traduzido.

De maneira geral, durante o processo de localização dos elementos narrativos do jogo, foi utilizado contrações, expressões idiomáticas e marcas de oralidade como: “pra” “pro” “numa”, “tá”, “tão” ou “opa. Eles estão marcados nas tabelas abaixo.

Para discriminar as falas nas tabelas, foram usados 3 marcadores:

- “NPC”: as falas dos personagens que não são o jogador;
- “Narrator/Narrador”: as falas que descrevem as ações dos personagens;
- “Player/Jogador”: as falas do jogador.

Para os limites desta monografia, destacamos alguns trechos que merecem uma análise mais aprofundada.

O primeiro trecho, já no início da tabela, apresenta uma expressão que foi pensada e localizada:

Quadro 2 – Trechos do jogo *West of Loathing*

2	[Player] Howdy there. Who's in charge of this outfit?	[Jogador] Opa . Quem é o encarregado desta locomotiva?
---	--	---

Fonte: Elaboração própria

Nota-se que o jogador utiliza de uma expressão frequentemente associada ao velho oeste. De acordo com o dicionário Longman⁸, “howdy” é uma versão abreviada

⁸ Longman, 2023. Disponível em: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/howdy>

e informal de “how do you do”, que surgiu no século XIX. Com base nessas informações, foi utilizada a expressão “Opa”, uma interjeição usada como forma de saudação⁹.

Os trechos a seguir foram observados e analisados:

Quadro 3 – Trechos do jogo *West of Loathing*

3	[NPC] If I'm being charitable, I'd say that the fella over there in the white hat is the foreman.	[NPC] Se eu fosse gentil , eu diria que o cavalheiro ali, de chapéu branco, é o chefe.
4	[Narrator] He points at the man next to the huge pile of rocks.	[Narrador] Ele aponta para o homem perto da pilha gigante de pedras.
5	[Player] And if you're not?	[Player] E se não fosse?
6	[Narrator] He smiles.	[Narrador] Ele sorri.
7	[NPC] Then I'd say that paper-backed idiot over there in the absurd white hat is the fella you're looking for.	[NPC] Então eu diria que o idiota ali com aquele chapéu branco ridículo é o cara que você tá procurando.

Fonte: Elaboração própria

Considerando a pergunta feita pelo personagem do jogador no trecho 2, o NPC responde de maneira irônica e sarcástica ao jogador, notada na parte “*If I'm being charitable*”. Cambridge define “charitable” como alguém bondoso que não julga as outras¹⁰. Entretanto, quando o jogador pergunta novamente (trecho 5), o NPC responde de maneira mais bruta (trecho 6) e acaba por demonstrar seu julgamento negativo sobre o encarregado.

A seguir, vários trechos foram selecionados por apresentarem a mesma característica:

Quadro 4 – Trechos do jogo *West of Loathing*.

16	[NPC] Well now, I s'pose you can't	[NPC] Bem, acho que não dá pra
-----------	---	--------------------------------

⁹ Priberam, 2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/opa>.

¹⁰ “kind and not judging people in a negative way”. Cambridge, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/charitable>.

	be any worse than that last clown.	ser pior que o último palerma.
26	[NPC] We don't need that specific dynamite, though. Any you can lay your hands on'd be fine, so long as there's enough of it.	[NPC] A gente não precisa daquela dinamite em específico. Qualquer uma que conseguir vai dar, desde que tenha o suficiente.
18	[NPC] Name's Smee. I'm your assistant.	[NPC] Me chame de Smee. Sou seu novo assistente.
49	[NPC] Ha! Just kidding. ' Course you don't, every seat on this train's sold out. Sorry, boss.	[NPC] Ha! Estou brincando. Claro que não tem, todos os lugares já foram vendidos. Foi mal, chefe.

Fonte: Elaboração própria

O dicionário Cambridge¹¹ descreve o uso de contrações no inglês como sendo usado na linguagem informal e corriqueira. Podem ser do tipo que unem um pronome, substantivo ou verbos auxiliares a outros termos através de apóstrofo. Na tentativa de replicar essa linguagem informal no texto de chegada, optamos por várias soluções como: omissão de pronomes pessoais (trecho 16 e 49), o uso do pronome “a gente” (trecho 26), e próclise no início de frase para evitar cacofonia (trecho 18).

Em seguida, foi feita a análise dos seguintes trechos que apresentam marcas culturais e históricas:

Quadro 5 – Trechos do jogo *West of Loathing*.

40	[NPC] C'mon, set off those fireworks! What're you waiting for, Independence Day ?	[NPC] Anda logo, acenda esses fogos! O que tá esperando, festa de ano novo?
46	[Narrator] You discovered a new map location: The Manifest Destiny Railroad Company Camp	[Narrador] Você descobriu uma nova localização no mapa: Acampamento da Companhia Ferroviária Manifest Destiny .

Fonte: Elaboração própria

Os trechos acima apresentam eventos históricos dos Estados Unidos. O primeiro é uma referência direta ao dia da Independência do país. Para a tradução, decidiu-se usar um equivalente de eventos brasileiros em que se utiliza comumente fogos para comemorar. Portanto, a tradução escolhida foi “festa de ano novo”.

¹¹ CONTRACTIONS – English Grammar Today em: **Cambridge Dictionary**, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/gramatica/gramatica-britanica/contractions> Acesso em: 1 nov. 2023.

O segundo trecho apresenta “*Manifest Destiny*”, como um conceito e uma crença do século XIX que idealizava que o povo estadunidense estava destinado a conquistar o Oeste, eliminando qualquer um que se opusesse a isso, sejam povos indígenas ou bandidos (Pierson, 2005; Longman, 2023¹²). Nota-se também que a ferrovia é a única forma que o jogador pode se deslocar para o Oeste do jogo e desbloquear novas partes do mapa. Com base na importância do termo e na ambientação do jogo, na nossa tradução, foi decidido manter o termo estrangeirizado para o público-alvo brasileiro.

A *string* a seguir apresentou uma expressão idiomática no trecho 10:

Quadro 6 – Trechos do jogo *West of Loathing*.

10.	[NPC 2] Ever since I was little boy. Huge, magnificent, roaring iron beasts. They were magical to me, like dragons. When the opportunity arose to take on management of this rail line, I jumped on it like a shot . And you know what I learned?	[NPC 2] Desde de que eu era pequeno. São monstros de metal enormes, ferozes e magníficos. Eram mágicos pra mim, assim como dragões. Quando soube da oportunidade de gerenciar essa ferrovia, eu vim como nem um foguete . E sabe o que eu aprendi?
-----	--	--

Fonte: Elaboração própria

“*Like a shot*” é uma expressão idiomática que, segundo Farlex (2023, tradução nossa)¹³, significa uma ação feita rapidamente e de maneira ansiosa. Para a tradução, a expressão utilizada foi “como um foguete” que, segundo Priberam (2021)¹⁴, tem o mesmo sentido que a expressão em inglês. Além disso, há o uso dessa expressão em textos em português entre o século XIX e XX (Davies, 2006). Portanto, para este trecho, foi utilizado uma expressão de significado similar na língua-alvo.

No trecho abaixo notou-se dois problemas:

¹² Disponível em: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/manifest-destiny>

¹³ “Very quickly and perhaps excitedly” Disponível em: <https://idioms.thefreedictionary.com/like+a+shot>.

¹⁴ Muito depressa ou com precipitação. Priberam, 2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/foguete>.

Quadro 7 – Trechos do jogo *West of Loathing*.

23	[NPC] Glad to hear it. The goblins are holed up over in Gustavson Gulch . It's a real rough place -- you might want to spend some time getting the lay of the land and honing your fighting skills before you head that way. Especially if you plan to go in guns blazing .	[NPC] Excelente. Os goblins se esconderam na Gruta Gustavson . É um lugar bem agitado – talvez você queira explorar a região e melhorar suas habilidades de luta antes de ir pra lá. Principalmente se planeja ir já metendo bala .
----	---	--

Fonte: Elaboração própria

O primeiro problema destacado, *Gustavson Gulch*, não foi encontrado nenhuma referência a lugar ou pessoa. Na tradução do trecho foi mantido o nome estrangeiro.

O segundo problema é na expressão “*guns blazing*” que, segundo Farlex (2023, tradução nossa), significa “usar toda a energia de forma forçada devido a uma urgência ou objetivo”¹⁵, ou seja, fazer algo sem esperar ou ser impaciente.

Por fim, observa-se a expressão em destaque no trecho 44:

Quadro 8 – Trechos do jogo *West of Loathing*.

44	[NPC] Well now, that is as fine a day's work as I've ever seen! Much obliged , friend. We'll be getting the rest of this track laid down and head out now. Here, I'll mark our route on your map for you, in case our paths happen to cross again.	[NPC] Olha, esse é o melhor dia de trabalho que já vivi! Muito agradecido , amigo. Vamos limpar o resto dos trilhos e continuar o caminho. Aqui, eu vou marcar nossa rota no mapa pra você, caso nossos caminhos se cruzem de novo.
----	---	--

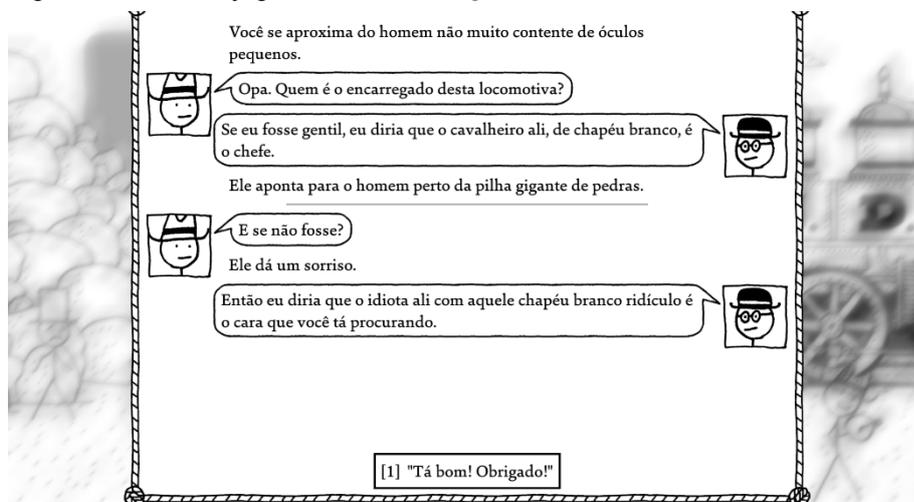
Fonte: Elaboração própria

O termo marcado “*Much Obliged*” é uma forma de agradecer na língua inglesa. Usando o Corpus do Português (Davies, 2006), mostrou o uso do termo “muito agradecido” durante os séculos XIX e XX, coincidindo com o período do jogo. Assim, foi decidido o uso deste termo na localização.

¹⁵ “Forcefully and with all of one's energy and a strong sense of urgency or purpose, especially when directed at an argument or problem that has angered or frustrated one”. Disponível em: <https://idioms.thefreedictionary.com/with+guns+blazing>.

A figura 9 mostra os primeiros trechos da tabela já inseridos no jogo.

Figura 9 – Tela do jogo *West of loathing* com os trechos traduzidos inseridos



Fonte: Elaborada pelo autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou realizar uma tradução e localização do jogo de RPG *West of Loathing* para o português brasileiro, sendo analisado o processo tradutório. Durante a tradução, dificuldades como expressões idiomáticas, referências históricas, contrações e marcadores de oralidade foram comentadas, explicando a forma que foi solucionada no texto-alvo.

A localização e tradução de *West of Loathing* mostrou o conhecimento necessário para o tradutor de jogos como conceitos de informática, conhecimento do software do jogo, conhecimento histórico e cultural da região de origem e de chegada. Como visto nas análises, os trechos do jogo foram tanto domesticados quanto estrangeirizados

Durante esse trabalho ficou evidenciado a importância da localização de jogos para os consumidores de outros *locales*, tendo em vista a ideia domesticação que o jogador de língua-fonte tem para o país de língua-alvo. O tradutor, portanto, vira o intermediário entre culturas diferentes, adaptando o conteúdo de acordo com as necessidades do *locale* de chegada.

REFERÊNCIAS

ASYMMETRIC. West of Loathing. Ver. 1.11.11.11.11.0. 2017

BAKER, Mona; SALDANHA, Gabriela. Routledge Encyclopedia of Translation Studies. New York: Routledge, 2009. pág. 661.

DAVIES, M. **Corpus do Português**: 2.5 billion words. [S. l.], 2006. Disponível em: <https://www.corpusdoportugues.org/>. Acesso em: 20 nov. 2023.

CRUZ, H. C. R.; SILVA, I. A. L. Guia de tradução de jogos. **GESTE Experts**, 2022. Disponível em: <https://www.gestexperts.com.br/guiadetraducao>. Acesso em: 30 nov. 2023.

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org>.

DUNNE, K. J.; HENRIQUE, C. F. de; SALVADOR, J. M.; ESQUEDA, M. D.; MACHADO, I. B. R. de A. Localização. **Belas Infiéis**. Brasília, Brasil, v. 9, n. 4, pág. 249–270, 2020. DOI: 10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26401. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/26401>. Acesso em: 6 jun. 2023.

ESQUEDA, M. D. Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 20, n. 4, pág. 703-731, set. 2020. Acesso em: 04 jun. 2023. <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045>.

FERREIRA, G. A.; ESQUEDA, M. D. Tradução e localização de jogos eletrônicos: o potencial criativo dos tradutores. *Cadernos CESPUC De Pesquisa Série Ensaios*, n. 38, pág. 174-200, 2021. <https://doi.org/10.5752/P.2358-3231.2021n38p174-200>

GO GAMERS. Pesquisa Game Brasil. 2023. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 13 maio 2023.

Longman Dictionary of Contemporary English Online. 2023. Disponível em: <https://www.ldoceonline.com/>

LUCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. Conceituação de Jogos Digitais. FEEC/Universidade Estadual de Campinas, Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP, Brasil, 2009.

Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3>

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

PIERSON, D. Turner Network Television's Made-for-TV Western Films: Engaging Audiences through Genre and Themes. In: ROLLINS, P. C.; O'CONNOR, J. E. **Hollywood's West: The American Frontier in Film, Television, and History.** [S. l.]: The University Press of Kentucky, 2005. Pág. 288. ISBN 0-8131-2354-2.

SANDRINI, P. Localization and Translation. Germany: MuTra. Thematic Volumes on Multidimensional Translation, v. 2, pág. 1-24, 2008. Disponível em: http://www.translationconcepts.org/pdf/MuTra_2005_Proceedings.pdf#page=13

SOUZA, R. V. F. de. O conceito de "gameplay experience" aplicado à localização de games. [The "gameplay experience" concept applied to game localization]. Scientia Traductionis, v. 15, pág. 8-26, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p8>

WIJMAN. T. The Games Market in 2022: The Year in Numbers em: NEWZOO, 21 dez. de 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>. Acesso em 13 maio 2023.

ZAVAGLIA, A.; RENARD, C. M. C.; JANCZUR, C. A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em construção. Aletria: Revista de Estudos de Literatura, v. 25, n. 2, pág. 331-352.

ANEXO 1 – Solicitação e autorização de uso de excertos do jogo para tradução na presente monografia

Mensagem 1

On Fri, Mar 31, 2023 at 12:16 PM Gabriel de Oliveira Pontes <gabrielop@ufu.br> wrote:

Assunto: Re: Usage of the game "West of Loathing" for academic purposes

Dear developer,

My name is Gabriel de Oliveira Pontes, I am an undergraduate student at the Federal University of Uberlandia (UFU), Brazil. I am taking a Bachelor's Degree in Translation Studies.

For my final capstone project, I intend to discuss videogame translation and localization using RPGs and Novels.

My adviser and I would like to contact you, as the developer of the game "West of Loathing", to ask your permission to translate, into Brazilian Portuguese, some of the strings of the game.

Our purpose is to scientifically study and translate some of the idiomatic expressions and sayings used by its characters.

We are looking forward to hearing from you soon.

Thank you very much in advance.

Mensagem 2

De: Zack Johnson <zjohnson@gmail.com>

Enviado: quarta-feira, 5 de abril de 2023 19:25

Para: Gabriel de Oliveira Pontes <gabrielop@ufu.br>

Assunto: Re: Usage of the game "West of Loathing" for academic purposes

Heya, sorry it took so long to reply.

You're more than welcome to do whatever translation project you'd like. We tend to be pretty permissive with our stuff as long as it's for noncommercial purposes.

Can I do anything to help you? A grad student did this (but in Italian) a few years ago, and I think I still have some packets of stuff that was formatted to make it a little easier.

Mensagem 3

On Tue, May 9, 2023 at 12:29 PM Gabriel de Oliveira Pontes <gabrielop@ufu.br> wrote:

Greetings,

Thank you for the texts. Can you give me some specific texts such as:

- texts from the prologue
- texts with historical references (such as Emperor Norton)
- UI texts (player menu, main menu, etc.)
- texts from the main quest of the game (the train storyline)

Also, is there any way to implement the translated text in game so I can take some screenshots to show how it would be? My adviser said that it would be great to show the translation implemented in the game to demonstrate the technical part of localizing a videogame. Thank you in advance.

Gabriel

Mensagem 4

On Wed, May 10, 2023 at 02:23 PM Zack Johnson <zjohnson@gmail.com> wrote:

Hey there. I've attached some scripts. Prologue scripts, all of the railroad camp scripts, the Norton one and also the ones from the Kellogg Ranch, which was based on a real thing. Let me know if you have any other specific requests, these are pretty easy to generate.

As far as UI text, those are baked into the Unity project, so I'd just be reading them off the screen and typing them out, which wouldn't be any easier than you doing it.

As far as getting screenshots, I'm not 100% sure how to do this, but I know people have done some fan translations by editing the JSON files in the game data. I don't know exactly where that file is or what it's called, though. Sorry, I know it seems like I should know this, but I have almost no experience with the actual retail build of the game. If you can't figure it out I can ask around.

Zack

APÊNDICE 1 – Elementos textuais do jogo

	Original em inglês	Tradução para o português
1	[Narrator] You approach the beleaguered-looking man with the tiny glasses.	[Narrador] Você se aproxima do homem não muito contente de óculos pequenos.
2	[Player] Howdy there. Who's in charge of this outfit?	[Jogador] Opa. Quem é o encarregado desta locomotiva?
3	[NPC] If I'm being charitable, I'd say that the fella over there in the white hat is the foreman.	[NPC] Se eu fosse gentil, eu diria que o cavalheiro ali, de chapéu branco, é o chefe.
4	[Narrator] He points at the man next to the huge pile of rocks.	[Narrador] Ele aponta para o homem perto da pilha gigante de pedras
5	[Player] And if you're not?	[Player] E se não fosse?
6	[Narrator] He smiles.	[Narrador] Ele sorri.
7	[NPC] Then I'd say that paper-backed idiot over there in the absurd white hat is the fella you're looking for.	[NPC] Então eu diria que o idiota ali com aquele chapéu branco ridículo é o cara que você tá procurando.
8	[Player] Hi, are you in charge? I was wondering if there's anything I can do to help.	[Jogador(a)] Ei, você é o encarregado? Estava vendo se tem algo que eu posso ajudar.
9	[NPC 2] You want to know something? I love trains.	[NPC 2] Sabe de uma coisa? Eu adoro trens.
10	[Player] Oh?	[Jogador(a)] Hã?
11	[NPC 2] Ever since I was little boy. Huge, magnificent, roaring iron beasts. They were magical to me, like dragons. When the opportunity arose to take on management of this rail line, I jumped on it like a shot. And you know what I learned?	[NPC 2] Desde de que eu era pequeno. São enormes, ferozes e magníficos monstros de metal. Eram coisas mágicas pra mim, como dragões. Quando soube da oportunidade de gerenciar essa ferrovia, eu corri feito uma bala. E sabe o que eu aprendi?

12	[Player] What's that?	[Jogador(a)] O quê?
13	[NPC 2] Organizing and building and running one of these operations is the most amazing pain in the ass you will ever imagine. You want to help? Congratulations, you're the new foreman. I'm going home to play with my models.	[NPC 2] Construir e organizar essa operação é uma das maiores dores de cabeça que você possa imaginar. Quer ajudar? Parabéns, você é o novo capataz. Eu vou pra casa brincar com os meus modelos de trens.
14	[Player] I guess I'm the boss now?	[Jogador(a)] Acho agora que sou o chefe?
15	[Narrator] The man looks you up and down.	[Narrador] O homem te olha de cima para baixo.
16	[NPC] Well now, I s'pose you can't be any worse than that last clown.	[NPC] Bem, acho que não dá pra ser pior que o último palerma.
17	[Narrator] He extends his hand.	[Narrador] Ele levanta a mão.
18	[NPC] Name's Smee. I'm your assistant.	[NPC] Me chame de Smee. Sou seu novo assistente.
19	[Player] What's the situation?	[Jogador(a)] Qual é a situação?
20	[NPC] Well, I'm sure you didn't miss seeing this giant pile of rocks blocking our path. The surveyors say there isn't any other suitable mountain pass, so we can't reroute around it even if we had the months it'd take.	[NPC] Bem, creio que não tenha ignorado a pilha gigante de pedras bloqueando nosso caminho. Os engenheiros disseram que não há nenhuma outra passagem pelas montanhas, então não podemos desviar nem se tivéssemos tempo para isso.
21	[Player] Any ideas?	[Jogador(a)] Algum plano?
22	[NPC] Well, by my calculations, we could dynamite it clear without too much trouble. Problem is, it'll take a lot of dynamite. A whole year's worth, I figure. We used to keep that much on hand, for emergencies just such as this one, but a pack of goblins stole it all. Sneaky little varmints.	[NPC] Bem, pelos meus cálculos, poderíamos usar dinamite para limpar sem problemas. Problema é que precisaríamos de muita dinamite. Um ano inteiro de suprimento, eu acho. A gente tinha guardado para emergências como essa, mas um bando de goblins roubaram tudo. Pestinhas

		sorradeiras.
23	[Player] All right, I'll get it back for you.	[Jogador(a)] Tá bom, eu pego pra você de volta.
24	[NPC] Glad to hear it. The goblins are holed up over in Gustavson Gulch. It's a real rough place -- you might want to spend some time getting the lay of the land and honing your fighting skills before you head that way. Especially if you plan to go in guns blazing.	[NPC] Excelente. Os goblins se esconderam na Gruta Gustavson. É um lugar bem agitado – Talvez você queira explorar a região e melhorar suas habilidades de luta antes de ir pra lá. Principalmente se planeja ir já metendo bala.
25	[Narrator] You discovered a new map location: Gustavson Gulch	[Narrador] Você descobriu uma nova localização no mapa: Gruta Gustavson
	[NPC] We don't need that specific dynamite, though. Any you can lay your hands on'd be fine, so long as there's enough of it.	[NPC] A gente não precisa daquela dinamite em específico. Qualquer uma que conseguir vai dar, desde que tenha o suficiente.
27	[Player] I'll look into it.	[Jogador(a)] Vou dar uma olhada.
28	[Player] Well, good luck with that.	[Jogador(a)] Então boa sorte com isso.
29	[NPC] Not interested in helping? Some foreman you turned out to be. I'll tell you this for nothing, though: if you're looking to get any further west, you won't be doing it without this train. Like I said, there's only one pass through the mountains.	[NPC] Não tá muito interessado em ajudar? Que grande capataz você é. Mas vou te dizer uma coisa então: se você quiser explorar o oeste a fundo, não irá ir muito longe sem esse trem. Como eu falei, essa é a única passagem pelas montanhas.
30	[Player] Nuts.	[Jogador(a)] Droga.
31	[NPC] Mmm-hmm.	[NPC] Uhum.
32	[Player] Fine, I'll help.	[Jogador(a)] Tá bom, eu vou ajudar.
33	[NPC] Any luck finding a year's supply of dynamite? The passengers are getting restless.	[NPC] Teve sorte encontrando um ano inteiro de suprimento de dinamite? Os passageiros já estão ficando agitados.
34	[Player] Yep, here you go.	[Jogador(a)] Aham, aqui está.
35	[NPC] Good! Perfect, this'll do the	[NPC] Ótimo! Perfeito, isso fará o

	trick just fine. Hang back for a bit while I get the fellas to set up the charges, and I'll let you do the honors.	trabalho certinho. Se afaste enquanto eu converso com os rapazes para colocarem os explosivos, e então eu lhe permito fazer as honras.
36	[Narrator] Smee consults with the other workers and they inspect the rocks for a time. Eventually one of them shrugs, pushes the whole crate of dynamite up next to the rocks, and wires up a detonator.	[Narrator] Smee consulta os outros trabalhadores e eles inspecionam as pedras por um tempo. Depois de um tempo, um deles dá de ombros, empurra a caixa inteira de dinamite próximo a pedra e conecta um detonador
37	[NPC] All right, let 'er rip!	[NPC] Certo, hora de detonar!
38	[Player] Sweet!	[Jogador(a)] Beleza!
39	[Player] Wait, uh... don't you have a longer detonator cable?	[Jogador(a)] Espere, hm... você não tem um cabo de detonador maior?
40	[NPC] Don't worry, you'll be fine! Just give me a three-count before you hit the plunger, so I have time to get under the train.	[NPC] Não se preocupe, vai ficar tudo bem! Só conte até três antes de empurrar o detonador para eu conseguir correr para debaixo do trem.
41	[NPC] C'mon, set off those fireworks! What're you waiting for, Independence Day?	[NPC] Anda logo, acenda esses fogos! O que tá esperando, dia da independência?
42	[Player] Okay, okay.	[Jogador(a)] Tá bom, tá bom.
43	[NPC] The surveyors didn't say anything about a crazy rock monster! Quick -- you're the protagonist, do something about it!	[NPC] Os engenheiros não falaram nada de um monstro de pedra gigante! Rápido – você é o protagonista, faça alguma coisa!
44	[Player] All right!	[Jogador(a)] Certo!
45	[NPC] Well now, that is as fine a day's work as I've ever seen! Much obliged, friend. We'll be getting the rest of this track laid down and head out now. Here, I'll mark our route on your map for you, in case our paths happen to cross again.	[NPC] Bem, nada como um dia de trabalho! Muito agradecido, amigo. Iremos limpar o resto dos trilhos e continuar o caminho. Aqui, eu vou marcar nossa rota no mapa para você, caso nossos caminhos se cruzem de novo.

46	[Narrator] You discovered a new map location: The Manifest Destiny Railroad Company Camp	[Narrador] Você descobriu uma nova localização no mapa: Acampamento da Companhia Ferroviária Destino Manifesto
47	[Player] Thanks, but can't I just ride the train?	[Jogador(a)] Obrigado, mas eu não posso simplesmente pegar o trem?
48	[NPC] Got a ticket?	[NPC] Tem um bilhete?
49	[NPC] Ha! Just kidding. 'Course you don't, every seat on this train's sold out. Sorry, boss.	[NPC] Ha! Estou brincando. Claro que não tem, todos os lugares já foram vendidos. Foi mal, chefe.