

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

GUSTAVO DE SOUSA NASCIMENTO



**Tradução e Localização do menu do jogo
Call of Duty - Modern Warfare 2 (2009):
Uma proposta de tradução comentada**

Uberlândia/MG

2024

GUSTAVO DE SOUSA NASCIMENTO

**Tradução e Localização do menu do jogo
Call of Duty - Modern Warfare 2 (2009):
Uma proposta de tradução comentada**

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

2024

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

N244 2024	<p>Nascimento, Gustavo de Sousa, 2002- Tradução e Localização do menu do jogo Call of Duty - Modern Warfare 2 (2009) [recurso eletrônico] : Uma proposta de tradução comentada / Gustavo de Sousa Nascimento. - 2024.</p> <p>Orientadora: Marileide Dias Esqueda. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Tradução.</p> <p>Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. Inclui ilustrações.</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>
--------------	--

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

Gustavo de Sousa Nascimento

**Tradução e Localização do menu do jogo
Call of Duty - Modern Warfare 2 (2009):
Uma proposta de tradução comentada**

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

Profa. Dra. Silvana Maria de Jesus – UFU Membro

Prof. Dr. Guilherme Fromm – UFU Membro

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado a oportunidade de estar dentro de uma Universidade Federal.

Agradeço aos meus pais, Heverton e Raquel, que investiram a maior parte das suas vidas para que eu pudesse ter a oportunidade de ingressar na universidade.

Agradeço também às minhas avós, Ruth e Marlene, que me acompanharam e cuidaram de mim desde a minha infância, e ao meu avô, Ademar, por me dar uma oportunidade de crescimento pessoal.

Agradeço aos meus tios, Fernando e Érika, que cuidaram de mim quando necessário e me ajudaram em todas as vezes que precisei.

Agradeço à minha tia Zeneida, por ter me acompanhado nos meus estudos durante minha adolescência.

À minha irmã, Helena, e aos meus primos, Marcus Vinicius e Vitor, também expresso meus agradecimentos, por sempre fazerem parte da minha vida desde a minha infância e me acompanharem até hoje.

Agradeço à minha amada namorada, Melissa, pelo amor e cuidado, e também a seus pais e irmã.

Agradeço aos meus amigos do grupo “As Abelhas”, que cresceram e evoluíram juntos, por mais de 10 anos.

Agradeço aos meus orientadores Marileide e Igor, que se dedicaram à realização deste trabalho, e aos meus colegas de turma que me acompanharam durante esta jornada universitária.

E, por fim, dedico este trabalho ao meu amado e falecido avô, Eurípedes, cuja data de aniversário seria em novembro, o mesmo mês da defesa desta monografia.

RESUMO

A indústria de jogos digitais tem experimentado um crescimento exponencial nos últimos anos, tornando-se um dos setores mais lucrativos do mercado de entretenimento. Com a evolução tecnológica, os jogos passaram a oferecer experiências cada vez mais imersivas, com gráficos e narrativas mais complexas. Essa evolução, por sua vez, impulsionou a necessidade de adaptar os jogos para diferentes culturas e idiomas, um processo conhecido como localização. A localização de jogos envolve mais do que apenas traduzir textos. Ela exige uma profunda compreensão da cultura local, dos hábitos dos jogadores e das nuances da língua. O tradutor precisa encontrar o equilíbrio entre a aderência ao texto original e a adaptação cultural, garantindo que o jogo seja compreensível e envolvente para o público-alvo, especialmente a partir de seus menus iniciais e de instrução. Assim, esta monografia tem como objetivo analisar os desafios e as especificidades da localização de jogos digitais, tomando como exemplo o clássico jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Apesar de ser um jogo lançado em 2009 e considerado um dos melhores da franquia, o jogo nunca recebeu uma localização oficial para a língua portuguesa. A escolha desse jogo se justifica pela relativa simplicidade do seu menu, pois, embora objetivo, apresenta desafios únicos para a localização. A necessidade de utilizar poucas palavras sem comprometer a clareza exige um trabalho cuidadoso de seleção lexical e adaptação cultural. Através da análise do menu original e da proposição de uma versão localizada, este estudo busca demonstrar, através da metodologia da tradução comentada, as decisões tomadas e os critérios utilizados para garantir a qualidade da tradução. Foram utilizados recursos de edição de imagem para visualizar as propostas de tradução e facilitar a compreensão do processo.

Palavras-chave: Localização de jogos. Tradução de jogos. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Tradução comentada.

ABSTRACT

The digital games industry has experienced exponential growth in recent years, becoming one of the most lucrative sectors in the market. With technological evolution, games have started to offer increasingly immersive experiences, with more complex graphics and narratives. This evolution, in turn, has driven the need to adapt games to different cultures and languages, a process known as localization. Localizing games involves more than just translating texts. It requires a deep understanding of the local culture, the players' habits, and the nuances of the language. The translator needs to strike a balance between adherence to the original text and cultural adaptation, ensuring that the game is understandable and engaging for the target audience, especially from its initial and instruction menus. The aim of this study is to analyze the challenges and specificities of localizing digital games, taking the classic game *Call of Duty: Modern Warfare 2* as an example. Despite being released in 2009 and considered one of the best games in the franchise, the game has never received an official localization into Brazilian Portuguese. The choice of this game is justified by the relative simplicity of its menu, which, although objective, presents unique challenges for localization. The need to use few words without compromising clarity requires careful lexical selection and cultural adaptation. By analyzing the original menu and proposing a localized version, this study seeks to demonstrate, through the methodology of commented translation, the decisions made and the criteria used to guarantee the quality of the translation. Image editing resources were used to visualize the translation proposals and make the process easier to understand.

Keywords: Game Localization. Game Translation. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Commented Translation.

LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figuras:

Figura 1 - K/DA Pop/Stars	12
Figura 2 - Karthus versão original	12
Figura 3 - Karthus versão chinesa	13
Figura 4 - Tela de arquivos de Call of Duty (2003)	17
Figura 5 - Empresas de jogos eletrônicos que mais geraram receitas	20
Figura 6 - Menu Multiplayer do Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)	26
Figura 7 - Menu Multiplayer do jogo Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)	27
Figura 8 - Menu principal – Special Ops	28
Figura 9 - Menu principal – Operações Especiais traduzido	29
Figura 10 - Menu – Special Ops	30
Figura 11 - Menu Special Ops – traduzido	31
Figura 12 - Menu principal - Campanha	32
Figura 13 - Menu principal traduzido - Campanha	33
Figura 14 - Menu principal - Campanha	34
Figura 15 - Menu Campanha traduzido	35
Figura 16 - Menu Multiplayer	36
Figura 17 - Menu Multiplayer traduzido	37
Figura 18 - Menu Multiplayer	38
Figura 19 - Menu Multiplayer traduzido	40

Quadros:

Quadro 1 - Menu principal Special Ops	28
Quadro 2 - Menu de Special Ops	30
Quadro 3 - Trecho do menu principal For the Record	32
Quadro 4 - Trecho do menu principal da campanha	34
Quadro 5 - Trecho do menu principal Multiplayer	36
Quadro 6 - Trecho do menu Multiplayer	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – ALGUNS DESAFIOS RELACIONADOS À LOCALIZAÇÃO DE JOGOS	16
CAPÍTULO 2 – MATERIAIS E MÉTODOS	20
2.1 O jogo <i>Call of Duty</i>	21
2.2 O método da tradução comentada	24
2.3 Apresentação dos dados	25
CAPÍTULO 3 – RESULTADOS E DISCUSSÕES	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43

INTRODUÇÃO

A indústria de jogos¹² atualmente é o ramo do entretenimento que vem gerando maior lucratividade, sendo 2023 o ano em que seu faturamento alcançou a cifra de 188 bilhões de dólares (Sollitto, 2024). Se compararmos esse faturamento com aquele da indústria de cinema, que arrecadou 77 bilhões de dólares, temos uma diferença de 111 bilhões, o que não seria pouca coisa.

Há várias razões para esse volumoso faturamento.

Uma delas seria a facilidade com que os jogos têm de se adaptar às culturas e línguas, facilidade essa que outros produtos e serviços, por exemplo, não têm.

Se utilizarmos um filme norte-americano como base, temos um exemplo da polarização cultural e linguística do oriente ao ocidente. Um filme norte-americano talvez não seja tão interessante para um chinês, assim como o filme brasileiro talvez não o seja para os turcos. Além disso, uma obra cinematográfica tem início, meio e fim, ou seja, não é modificável e adaptável após a conclusão de seu produto final.

Outro exemplo que podemos utilizar seria o da música. A música norte-americana, historicamente, sempre dominou o mercado brasileiro, porém, sabemos que ela é algo muito particular de cada cultura, e mesmo tendo certo poder de alcance global, existem elementos como cultura, língua e ritmos que não geram tanto interesse para culturas diferentes. Por exemplo, um indonésio provavelmente não se interessa tanto pela música norte-americana por conta da língua. Outro exemplo seria a Coreia do Sul, que atualmente investe muito no gênero K-pop, que embora seja o estilo musical responsável por 7% do PIB do país (Valdevino, 2022), não necessariamente é apreciado em todo o globo. A música, assim como os filmes, não recebe adaptações para serem veiculadas em outros países.

Em se tratando de esportes, por exemplo, não é muito difícil perceber a preferência de cada cultura e país por determinada modalidade. Os norte-americanos têm preferências pelo basquete, futebol americano, beisebol e hóquei de gelo. Os países latino-americanos, por sua vez, são espectadores assíduos do futebol. Os

¹ Nesta monografia, utilizarei os termos “localização de jogos” e “tradução e localização de jogos” de forma intercambiável, bem como “localizar” ou “traduzir e localizar”.

² Embora os termos “jogo eletrônico” e “jogo digital” sejam frequentemente usados de forma intercambiável, uma vez que ambos dependem de dispositivos eletrônicos para funcionar, o jogo digital se destaca por sua natureza interativa, exigindo a participação ativa do jogador através de hardware e software. Para fins desta monografia, utilizarei o termo “jogo” como um termo abrangente, englobando tanto os jogos eletrônicos quanto os digitais. Os jogos da franquia *Call of Duty* são digitais.

asiáticos têm preferências tanto pelo futebol quanto pelas artes marciais em geral e pelo atletismo. Os esportes, tais como os filmes e as músicas, são artefatos culturais pouco adaptáveis a outras culturas.

Assim, vários produtos, serviços e artefatos culturais se diferenciam sobremaneira dos jogos. Mas por que esse produto é tão diferente dos outros?

Minha hipótese é a de que os jogos conseguem ser culturalmente e linguisticamente mais versáteis. A facilidade com que os jogos têm de se adaptar às culturas e línguas, os coloca à frente de outros produtos e serviços, não apenas do ponto de vista do faturamento, mas também da adaptabilidade e aceitabilidade. Para que isso ocorra, os jogos passam pelos processos de localização.

Essa hipótese pode ser corroborada a partir do que afirma Dunne (2020), isto é, de que a localização envolve a combinação de linguagem e tecnologia para produzir um produto que possa atravessar barreiras culturais e linguísticas.

Um jogo, portanto, pode ser facilmente adaptável para quaisquer culturas. Dunne (2020) afirma que um projeto de localização inclui muitas tarefas, como a gestão de projetos, engenharia de software, teste e editoração eletrônica, mostrando como um jogo pode se tornar um produto maleável através de programação computacional, gráfica, de recursos culturais e linguísticos.

O jogo "*League of Legends*", da desenvolvedora e publicadora norte-americana Riot, por exemplo, possui, atualmente, 13 servidores em diferentes países e regiões, sendo eles os do Brasil, Europa Nórdica e Leste, Europa Ocidental, América Norte, Central e Sul, Oceania, Rússia, Turquia, Japão, República da Coreia, Sudeste da Ásia (Cingapura, Malásia, Indonésia e Filipinas) e China. Em 2018, a Riot fez um pacote cosmético inspirado em uma banda de k-pop com os personagens do gênero, difundindo, assim, o jogo em todas as regiões asiáticas. A título de esclarecimento, um pacote cosmético de um jogo é um conjunto de itens que permitem personalizar a aparência dos personagens ou de outros elementos do jogo, sem afetar o desempenho ou as habilidades do avatar. É como um "guarda-roupa virtual", que permite criar um visual único e personalizado para os personagens, conforme mostram as Figuras 1 e 2. O interessante é dizer que um pacote cosmético torna-se, às vezes, global.

Figura 1 - K/DA Pop/Stars



Fonte: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/11/k-da-pop-stars/>

Além disso, também há adequações culturais em cada um dos servidores. Por exemplo, como as caveiras para os chineses significam mau presságio, e para que não haja descontentamento de seu público, ou até mesmo impedimento de circulação por parte das autoridades de um país, o personagem Karthus que, no já mencionado jogo *League of Legends*, da Riot, tem feição de uma caveira, teve essa característica removida. A China é o único país no cenário mundial a ter o personagem Karthus com outra feição, conforme mostram as figuras a seguir.

Figura 2 – Karthus, espírito imortal na versão original



Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/karthus/

Figura 3 – Karthus, espírito imortal na versão chinesa



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9VzWBW6jGqU>

A partir desses exemplos, podemos notar a versatilidade da indústria de jogos, que, ao se deparar com as diferenças e interesses culturais, consegue se adaptar ao que cada mercado exige, propiciando maior aceitabilidade e longevidade aos jogos (Teo, 2017).

Segundo Esqueda e Ferreira (2022) e Esqueda (2020), o público brasileiro vem recebendo muito bem as localizações propostas para os jogos veiculados no Brasil. Parte dessa aceitação passa pelas boas opções de localização não só dos jogos como um todo, com seus pacotes cosméticos ou adaptações de personagens, mas sobretudo de seus menus. Ou seja, quando as primeiras instruções dadas aos jogadores, não importando à qual gênero pertença o jogo, são fornecidas de forma satisfatória na língua materna do jogador, a tradução e localização do produto passam a ser bem aceitas desde a primeira interação do jogador com o jogo.

Assim, esta monografia tem como objetivo principal traduzir e localizar, para o português do Brasil, o menu e as instruções iniciais do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), buscando, por meio da metodologia da tradução comentada, tecer comentários acerca da tradução e localização dessas partes iniciais do jogo e melhor compreender suas especificidades.

Esse jogo, quando de seu lançamento em 2009, teve talvez o momento mais polêmico da história da franquia, pois trouxe elementos de terrorismo, baseados em um contexto fictício de um estopim de uma guerra entre a Rússia e os Estados Unidos,

com influência de um grupo ultranacionalista russo, que tem relações com criminosos, também fictícios, do Brasil.

Os jogos da franquia *Call of Duty* não foram localizados em sua totalidade, sendo o primeiro lançado em 2003 para computador (Esqueda; Silva, 2016). Até o lançamento do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 3*, de 2011, também não houve tentativas de localização. Apenas a partir do jogo *Call of Duty: Black Ops 2*, de 2012, é que sua desenvolvedora, Treyarch, pertencente à distribuidora Activision Blizzard, sediadas nos Estados Unidos, se atentou à necessidade de localização.

A franquia *Call of Duty* é do gênero FPS (*First Person Shooters*, ou, em português livre, “Tiro em Primeira Pessoa”), baseado na temática de guerras não fictícias como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria, e em guerras fictícias, como a guerra moderna e as guerras futuristas. Os elementos do jogo são projetados para causar uma impressão de um campo de guerra, onde há muito drama e violência.

Trata-se, portanto, de uma pesquisa descritiva, de análise textual e que parte de propostas de tradução comentada da tradução e localização do menu do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009).

A pergunta de pesquisa mestra que esta monografia busca responder é “quais os desafios da localização do menu e das instruções iniciais do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2*”?

Para responder a essa pergunta, esta monografia tem como objetivo geral traduzir e localizar o menu e as instruções iniciais do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* para o português do Brasil, buscando compreender como essas adaptações linguísticas e culturais influenciam a experiência do jogador brasileiro.

Para operacionalizar esse objetivo geral, esta monografia tem como objetivos específicos os seguintes: **a.** identificar as principais diferenças entre a versão original em inglês do menu e das instruções iniciais do jogo e a versão traduzida proposta por mim para o português do Brasil, destacando as adaptações linguísticas e culturais realizadas; **b.** analisar o impacto dessas adaptações na compreensão e na experiência do jogador brasileiro, considerando aspectos como a clareza das instruções, a adequação cultural e a identificação com os elementos do jogo e com a franquia; e, por fim, **c.** avaliar a qualidade da tradução e localização do menu e das instruções iniciais do jogo, considerando critérios como a alusão às instruções do jogo, a naturalidade da linguagem e a adequação cultural. Tal avaliação se dará na forma

de comentários (Zavaglia et al., 2015) sobre as opções que adotei na tradução do menu e das instruções iniciais do jogo.

A escolha por estudar *Call of Duty: Modern Warfare 2* se deve ao fato de, em primeiro lugar, esse ser um jogo não traduzido e localizado para o português do Brasil, pelo menos não a sua versão de 2009³. Mesmo não tendo recebido a localização, esse jogo, à época de sua estreia, se tornou um fenômeno de vendas e é ainda hoje considerado por alguns como o melhor jogo da história, mesmo após passados 15 anos de seu lançamento (Esqueda e Silva, 2016).

A segunda motivação para a escolha desse jogo é de nível pessoal, pois, como um entusiasta dos jogos, principalmente os do gênero FPS, este provavelmente foi o jogo que mais me marcou durante minha trajetória como jogador. Assim, busquei encontrar uma forma de apresentá-lo ao mundo acadêmico através de uma monografia de final de curso, que contém a paixão por tradução, localização e jogos.

³ O jogo, em sua versão de 2022, recebeu uma proposta de tradução e localização.

CAPÍTULO 1 – Alguns desafios relacionados à localização de jogos

A demanda por jogos localizados para as mais diversas línguas e culturas aumentou significativamente nos últimos anos, conforme mencionei na Introdução desta monografia.

Não seria surpreendente o fato de que os processos da localização trouxessem aos tradutores profissionais, e também para os tradutores em formação como eu, alguns desafios.

Antes de mais nada, o primeiro desafio refere-se ao fato de se buscar compreender o contexto cultural no qual o jogo será lançado. É preciso adaptar os textos para que eles façam sentido para o público alvo, evitando referências culturais que possam ser incompreensíveis ou até mesmo ofensivas.

Segundo O'Hagan e Mangiron (2013), enquanto a China tem aversão a jogos que contenham zumbis, principalmente porque esse país valoriza culturalmente seus ancestrais, e a ideia (fictícia) de pessoas mortas vagarem como fantasmas pelas ruas não é aceita, a Rússia proíbe jogos cujos conteúdos contenham apologia ao álcool ou drogas, pois considera a inserção desses elementos como “propaganda”.

Assim, enquanto a indústria se ocupa em compreender as leis e a cultura do país para o qual deseja destinar as vendas de seus jogos, tais como aquelas que proíbem conteúdos ofensivos e que não podem ser veiculados a determinadas faixas etárias, os tradutores buscam “acomodar” o conteúdo para o público alvo em prospecção. Após o término da tradução e localização, a indústria ainda prevê uma etapa de realização de testes com usuários nativos do idioma alvo, com o propósito de identificar e corrigir possíveis problemas de compreensão ou ambiguidades.

Para além de suas temáticas polêmicas, outro desafio da localização de jogos seria o conteúdo linguístico dos jogos em si.

Os jogos frequentemente utilizam gírias e jargões específicos do mundo dos jogos. O desafio do tradutor é encontrar equivalentes linguístico-culturais que aludem ao sentido original e à identidade do jogo.

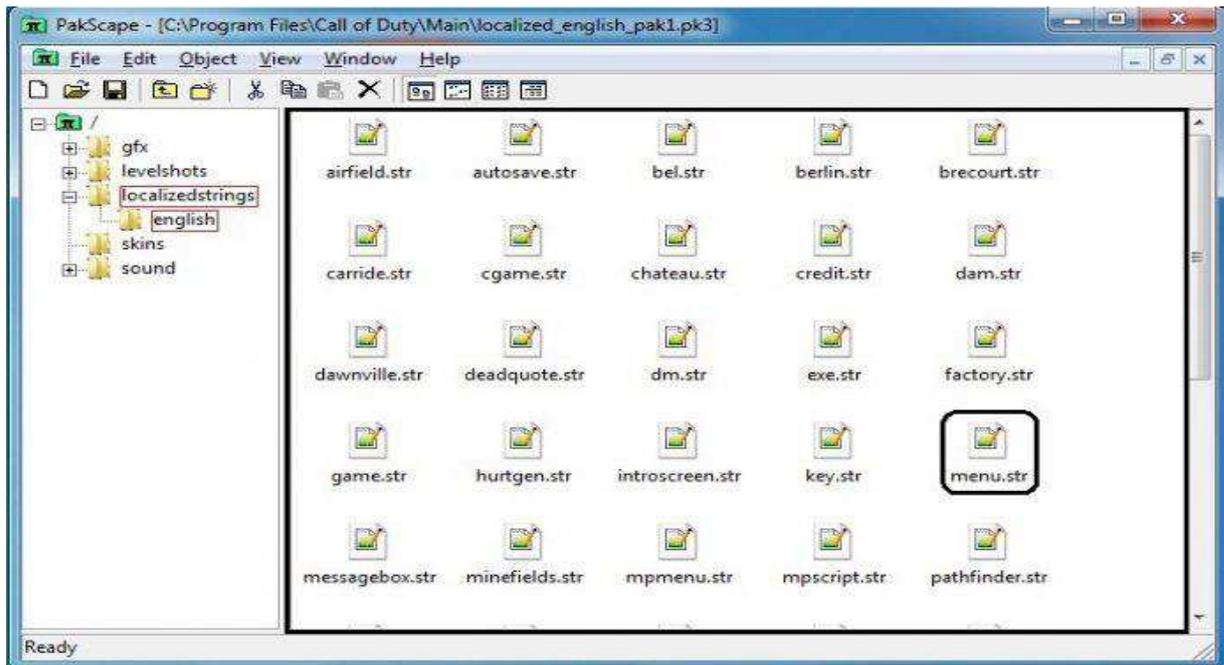
A cultura desempenha um papel crucial na tradução de jogos. Diferentes culturas possuem valores, costumes e formas de expressão únicos. Ao se traduzir um jogo é preciso considerar o humor, pois o que é engraçado em uma cultura pode não ser engraçado em outra. Os tradutores precisam adaptar as piadas e referências humorísticas para que elas façam sentido para o público-alvo. As expressões

idiomáticas são um grande desafio para os tradutores, pois elas não podem ser traduzidas literalmente. É preciso encontrar equivalentes culturais que transmitam um significado similar. As normas sociais e os tabus variam de cultura para cultura.

Os tradutores precisam também estar atentos a esses aspectos para evitar qualquer tipo de ofensa, utilizando os valores, costumes e expressões únicos para “cativar” seus jogadores (Chandler; Deming, 2012). Nesse sentido, vale a pena um levantamento de *corpora* eletrônicos, mesmo que em um cenário onde *corpora* de jogos eletrônicos sejam escassos, para fins de construção de um acervo de expressões que podem ser utilizadas na localização dos jogos. Além disso, o uso de ferramentas de gerenciamento de conteúdo, ou os mais datados sistemas de memória de tradução (Esqueda, 2021, 2024), ajudam a garantir a consistência terminológica e a reduzir o tempo de tradução.

Esqueda e Silva (2016) afirmam que outro desafio na localização dos jogos é como gerenciar o emaranhado de arquivos que compõe esses materiais multimodais. Utilizando como exemplo os processos de tradução e localização do jogo *Call of Duty*, lançado em 2003, o primeiro da franquia, os autores discutem como pode ser desafiador reconhecer quais os arquivos que contêm os componentes linguísticos de um jogo, conforme mostra a Figura 4 seguir.

Figura 4: Tela de acesso aos componentes linguísticos do jogo *Call of Duty* (2003)



Fonte: Esqueda e Silva (2016, p. 3)

A Figura 4 mostra como, além do menu (em destaque), o jogo contém vários outros arquivos linguísticos a serem traduzidos e localizados. Ao abri-los, outra “cascata” de arquivos irá surgir.

Geralmente, a interface de um jogo, como em qualquer outro software, possui espaço limitado para a inserção de textos, o que se caracteriza como outro desafio a ser enfrentado (Souza, 2014). Ao traduzir o conteúdo da interface de um jogo de uma língua a outra, os tradutores acabam tendo que encontrar formas de transmitir a mesma informação de forma concisa e clara, adaptando-se às diferentes estruturas gramaticais e lexicais de cada idioma. Se, de um lado, a indústria desenvolve jogos (softwares) que prevejam, em sua interface, a extensão de espaços para abrigar as diversas estruturas das línguas, de outro os tradutores buscam realizar pesquisas aprofundadas sobre a cultura e os hábitos do público-alvo para garantir que a tradução seja culturalmente relevante.

Os menus dos jogos, por exemplo, costumam conter restrições de espaço. Os termos técnicos relacionados à jogabilidade, tais como “inventário”, “opções de áudio” e “configuração de controles”, fazem parte dos menus dos jogos. Os tradutores precisam dominar esses termos e garantir que as traduções sejam precisas, consistentes e caibam no espaço a elas destinados. A comunicação entre os

tradutores e a equipe de desenvolvimento é fundamental, neste sentido, para garantir que a tradução se integre perfeitamente ao jogo.

Ojala (2022) afirma que a resolução das telas ainda impõe desafios à localização dos menus dos jogos, exigindo limitação ainda maior do número de caracteres. Os menus de configurações em jogos podem ser comparados a documentos técnicos, pois seu propósito não é o entretenimento, mas sim o de servir como uma ponte entre o usuário e o sistema, ajudando a garantir a usabilidade do jogo (Ojala, 2022). A existência desses desafios reflete a necessidade de adaptar os jogos às diferentes preferências dos jogadores e ao hardware disponível, algo que tem se tornado cada vez mais relevante, inclusive nos consoles, nos quais os desenvolvedores estão expandindo a possibilidade de ajustes técnicos para o público.

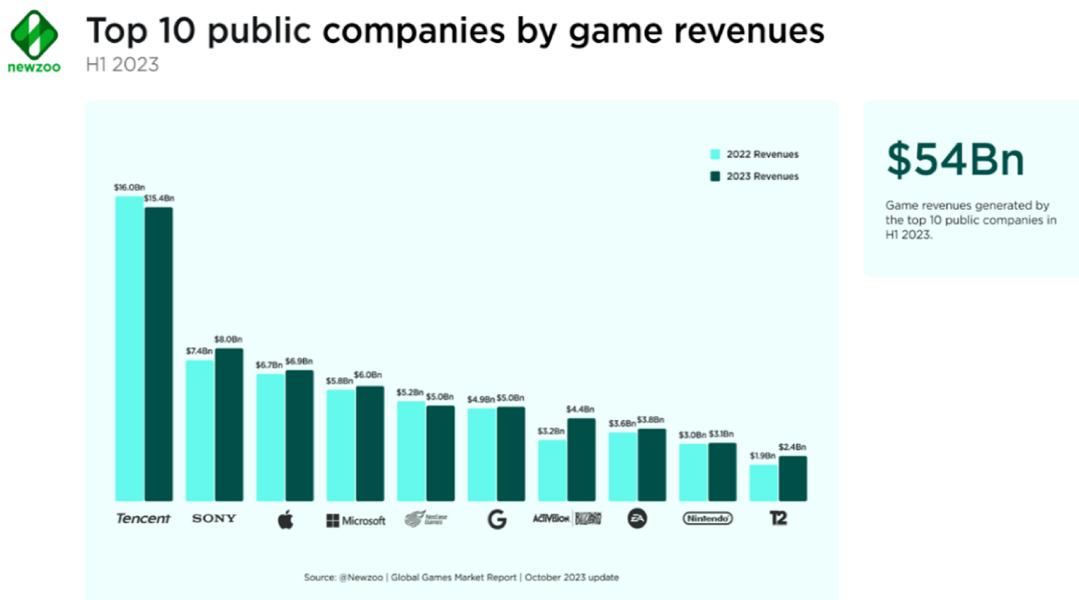
As traduções desses menus para diferentes idiomas pode ser um grande desafio, especialmente se o jogo original não incluir funcionalidades que expliquem as opções técnicas para os jogadores, que inclusive é um problema que enfrentei ao traduzir e comentar a tradução e localização do menu do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), conforme explico nos capítulos seguintes.

CAPÍTULO 2 – Materiais e métodos

Como mencionei anteriormente, a indústria de jogos está entre as mais lucrativas do século XXI (Sollitto, 2024; O’Hagan; Mangiron, 2013). A localização de jogos vem acompanhando o crescimento dessa indústria com o objetivo de quebrar as barreiras linguísticas entre diferentes territórios e culturas.

Dentre as várias empresas desenvolvedoras e publicadoras de jogos que mais lucram no mundo está a Activision Blizzard, que compete pelo topo do ranking de empresas de jogos com alta lucratividade. No primeiro semestre de 2023, de acordo com a revista Newzoo (2024), a empresa ficou em sétimo lugar dentre as dez que mais geraram receitas no mundo inteiro.

Figura 5 – Empresas de jogos eletrônicos que mais geraram receitas



Fonte: <https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>

Uma das franquias de jogos que mais cooperam para que a Activision Blizzard esteja dentre as dez maiores empresas do mundo é a do jogo *Call of Duty*.

O’Hagan e Mangiron (2013) citam dados da franquia *Call of Duty*, do já mencionado gênero FPS (*First Person Shooter*). Segundo as autoras, o *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) vendeu 6 milhões de cópias em 24h, enquanto *Call of Duty:*

Black Ops (2010) vendeu 7 milhões de cópias, seguido de *Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)*, que vendeu 9,3 milhões de cópias. O último lançamento da época, *Call of Duty: Black Ops 2 (2012)*, chegou a atingir o recorde de 1 bilhão de dólares em 15 dias.

2.1 O jogo Call of Duty

Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009), objeto de estudo desta monografia, é um jogo ambientado em um cenário fictício de uma guerra moderna entre os Estados Unidos e a Rússia, com elementos políticos que formam a trama do jogo.

A campanha do jogo abrange tensões políticas entre a Rússia, os Estados Unidos, grupos extremistas e ultranacionalistas russos que desejam a soberania do país perante o mundo e as operações especiais americanas e britânicas.

Uma das primeiras desenvolvedoras do jogo, a Infinity Ward, juntamente com a distribuidora Activision Blizzard, utilizaram, no jogo, uma trilha sonora no estilo épico de Hans Zimmer, um compositor e produtor musical alemão que fez a trilha sonora de filmes como *Interstellar (2014)*, *Gladiador (2000)*, *Rei Leão (1994)*, *Batman The Dark Knight (2008)*, entre várias outras obras. Essa trilha sonora coopera para um enredo com personagens emblemáticos e importantes para a trama, trazendo para o jogador uma experiência frenética e emocionante.

A campanha se passa em vários países como o Afeganistão, Cazaquistão, Rússia, Brasil e Estados Unidos, mostrando em cada um deles uma ambientação com a cultura de cada país.

O enredo é construído a partir de um ataque terrorista executado por russos que se passam por americanos no aeroporto internacional da Rússia, onde os terroristas russos, liderados por Makarov, se aproveitam da sua influência para manipular ideologicamente um americano que participa desse ataque. Ao final da execução do ataque, eles deixam o americano inconsciente, dando a entender que esse ataque foi realizado por americanos.

A partir desse fato, o governo russo é levado a acreditar que o ataque foi realmente realizado por americanos e declaram guerra aos Estados Unidos, iniciando assim o conflito entre as duas nações.

O americano que ficou inconsciente durante o ataque terrorista era o Capitão Price, que foi preso pelo governo russo. Assim, o exército americano, juntamente com

um esquadrão de operações especiais britânico que atua secretamente no enredo, invadem a prisão em que o capitão estava preso e resgatam-no.

Após o resgate, o Capitão Price vai ao encontro do General Sheperd, seu superior hierárquico, juntamente com o seu esquadrão, Task Force 141, constituído pelo próprio Capitão Price, por John “Soap” MacTavish, Simon “Ghost” Riley e Gary “Roach” Sanderson. O General Sheperd determina que o esquadrão liderado pelo Capitão Price esteja encarregado de investigar secretamente a vida de Makarov, mapear seus pontos de maior influência e coletar informações sobre os próximos passos de Makarov, o líder terrorista russo que foi responsável pelo estopim da guerra entre a Rússia e os EUA, enquanto o exército americano lida com a invasão russa em seu país.

Diante deste objetivo, a Task Force 141 começa a explorar pontos de influência de Makarov para que o serviço de inteligência seja objetivo e rápido. O primeiro ponto de exploração ocorre no Rio de Janeiro, onde os quatro integrantes da Task Force 141 invadem uma favela em busca de Rojas, um chefe de alto escalão de uma gangue. General Sheperd informa à Task Force 141 que Rojas forneceu munição para Makarov na época do ataque terrorista. Assim, a equipe invade a favela, captura Rojas, que mais tarde dá informações sobre lugares para onde foram enviadas munições para o grupo terrorista de Makarov.

Com essas informações, o Capitão Price divide a equipe em duas, Capitão Price e Soap foram para uma base secreta russa para interceptar um submarino nuclear que foi recentemente sequestrado por Makarov e que seria utilizado por ele para enviar um ataque nuclear em direção a Washington. Enquanto isso, Roach e Ghost foram direcionados para uma fazenda no Cazaquistão, onde uma equipe de inteligência do grupo de Makarov atuava, para interceptá-los e coletar informações sobre a localização de Makarov. Ambas as missões foram um sucesso. O Capitão Price e Soap conseguiram interceptar o lançamento dos mísseis nucleares e Ghost e Roach conseguiram acessar a fazenda e coletar os dados. Porém, Ghost e Roach precisaram de uma equipe de extração, que foi concedida por General Sheperd. Quando a equipe de extração chegou, General Sheperd estava presente e obteve as informações de Ghost e Roach e, após recepcioná-los em seu helicóptero, o General Sheperd mata os dois, traindo assim sua equipe de operações especiais. Sheperd tinha um grande desejo de entrar para história como herói e utilizou a Task Force 141 como pretexto.

O esquadrão Task Force 141 foi exonerado do exército americano assim que Capitão Price descobriu tudo. Capitão Price jurou vingança ao General Sheperd, que, de antemão, zomba de Capitão Price, dizendo que ele nunca vai conseguir chegar ao cargo de General. Assim, o esquadrão se tornou independente e precisou de ajudas externas que soubessem de alguns detalhes acobertados pelo General Sheperd. Capitão Price pediu refúgio para um velho amigo Russo, Kamarov, que sabia de todos os fatos que aconteceram neste período de guerra, desde a verdade sobre o ataque ao aeroporto russo até a traição do General Sheperd. Kamarov, que sabia demais, também foi exonerado do exército russo por tentar mostrar a verdadeira face da guerra, tendo sido descredenciado por seus superiores.

Kamarov dá refúgio para Capitão Price e Soap e informa que General Sheperd está em uma base secreta no Afeganistão. Capitão Price e Soap, tomados pela fúria, vão até o Afeganistão em busca de vingança. Secretamente invadem a base, encontram um rádio que o general usava para se comunicar e coletam pistas que os aproximam cada vez mais de Sheperd.

Sheperd, no entanto, descobre que eles o estão perseguindo e são interceptados. Sheperd então anuncia para todos os membros da base que ele vai fazer uma extração de emergência e avisa para Price que todos os soldados da base o estão caçando e exige que ele se renda.

Price e Soap não se rendem e vão atrás do helicóptero em que Sheperd está e derrubam-no. Na queda, Sheperd se fere, porém os destroços do helicóptero caem sobre o Capitão Price e Soap, que também ficam feridos. A sede de vingança era tanta que Soap se levanta e avista Sheperd, o captura e começa uma luta corporal com ele. Sheperd tinha um objeto perfurante guardado em seu bolso, então atinge Soap que cai no chão e fica inconsciente. O tempo passa e Soap acorda com Sheperd apontando um revólver para ele. Quando Sheperd vai disparar, Capitão Price aparece e empurra Sheperd, que erra o disparo. Sheperd e Price entram em uma luta corporal, e Sheperd mais uma vez vence o conflito deixando Price inconsciente, porém, o objeto perfurante ainda está no corpo de Soap, que o retira de seu abdômen e lança-o em direção ao rosto de Sheperd. A vingança foi feita e Kamarov recebe mais uma vez um chamado de resgate. Kamarov leva Price e Soap para um refúgio no norte Índia. Assim, o jogo acaba, mas estabelece uma relação histórica com seu sucessor *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011).

Onde entram os jogadores em toda essa trama?

O jogador em *Modern Warfare 2* (2009) é um protagonista ativo em uma narrativa intensa e emocionante, vivenciando as tensões e os desafios de um conflito global. O jogador assume diversos papéis ao longo da campanha, sempre imerso em um cenário de guerra moderna. Na maior parte do jogo, o jogador controla o Primeiro Sargento Gary “Roach” Sanderson, membro da Task Force 141. Nessa função, o jogador participa de missões perigosas e táticas, como infiltrações, emboscadas, resgates e assaltos.

O multijogador é uma experiência tradicional de FPS, algo mais dinâmico e rápido, experiência na qual, além da jogabilidade em si, há um sistema de recompensa que se baseia em níveis que o jogador conquista.

O jogo possui 16 mapas de pequena, média e grande escala, a partir dos quais 12 jogadores se enfrentam nos cenários da campanha. O jogador pode escolher uma variedade imensa de armas de fogo com alguns equipamentos, vantagens de personagem e granadas. Por exigir escolhas menos complexas, o jogo torna-se mais rápido quando comparado aos seus concorrentes, como, por exemplo, a série *Battlefield*, da Eletronic Arts, que utiliza de elementos de multijogador massivo, apresentando-se como um jogo mais tático e com escalas de mapas gigantescos com a presença de 64 jogadores. Essas escolhas se iniciam no menu principal do jogo e nas instruções gerais.

2. 2. O método da tradução comentada

Zavaglia et al. (2015) descrevem a tradução comentada como um gênero que incita à reflexão sobre o processo tradutório, considerando suas múltiplas dimensões. Essa reflexão não se limita a explicar a tradução, mas também envolve a análise crítica das escolhas tradutórias. A tradução comentada deve incluir comentários sobre o processo de tradução, discutir o texto-fonte, o contexto em que foi escrito e os desafios enfrentados durante a tradução.

Por se tratar de uma tradução comentada, o método que utilizei para propor minhas sugestões de tradução e localização do menu do jogo consiste em capturas de telas, que passaram por uma edição de imagem para os fins desta monografia e em produção de quadros, seguidos de comentários acerca das minhas escolhas.

Antes de dar início à tradução e localização do menu do jogo, é de suma importância esclarecer que utilizei menos de 10% do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) para fins acadêmicos. Essa utilização é permitida pela Lei De Direitos Autorias (Lei no. 9.610/1998) (Brasil, 1998), que regulamenta o uso de obras protegidas por direitos autorias e prevê sua utilização de partes de obras alheias para fins exclusivos de análise, crítica, pesquisa ou comentário, desde que sejam indicadas a autoria e fonte.

2.3 Apresentação dos dados

Ao apresentar o menu do jogo e seus respectivos itens, já aportando a tradução para a língua portuguesa do Brasil, realizei edições na imagem original do menu, utilizando o pacote de ferramentas do Microsoft Office, mais especificamente o Microsoft Paint, que é um software destinado à criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. O programa está incluso, como um acessório, no sistema operacional Windows, da empresa Microsoft, e em suas primeiras versões era conhecido como Paintbrush. Opto por esse tipo de edição de imagens para que os leitores possam atentar para o fato da importância do número de caracteres e a forma como as linhas de texto estariam exibidas em uma possível versão pt-BR do jogo.

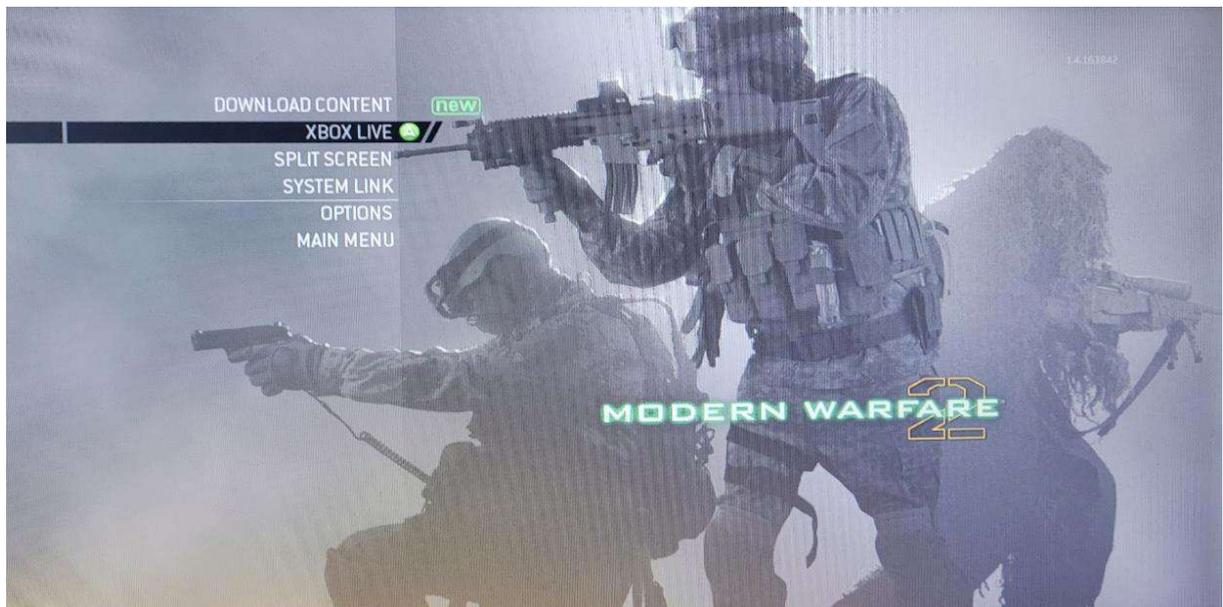
Após a apresentação das imagens dos menus, em suas versões originais e traduzidas, apresento quadros contendo a linha original do menu e minhas opções de tradução. Em seguida, apresento comentários acerca das minhas opções tradutórias.

CAPÍTULO 3 – RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como busquei demonstrar no capítulo anterior, a tradução e localização do menu do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) são fundamentais para que os jogadores brasileiros possam desfrutar de uma experiência de jogo completa e imersiva. Ao traduzir os menus para o português do Brasil, vislumbro permitir que um público maior possa entender as opções do jogo, configurar os controles e se conectar com outros jogadores de forma mais fácil. Além disso, a tradução e localização satisfatórias contribuem ainda mais para a popularização da franquia no Brasil, tornando-a historicamente campeã de vendas.

Na imagem a seguir, inicio esta discussão utilizando um exemplo de captura de tela do *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009). Podemos observar que se trata de um menu objetivo e isso deixa transparecer que os desenvolvedores querem instruir o jogador de forma intuitiva. São poucas as opções apresentadas, com um reduzido número de caracteres quando comparado, por exemplo, ao *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022), isto é, em sua versão atualizada.

Figura 6 - Menu *Multiplayer* do *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

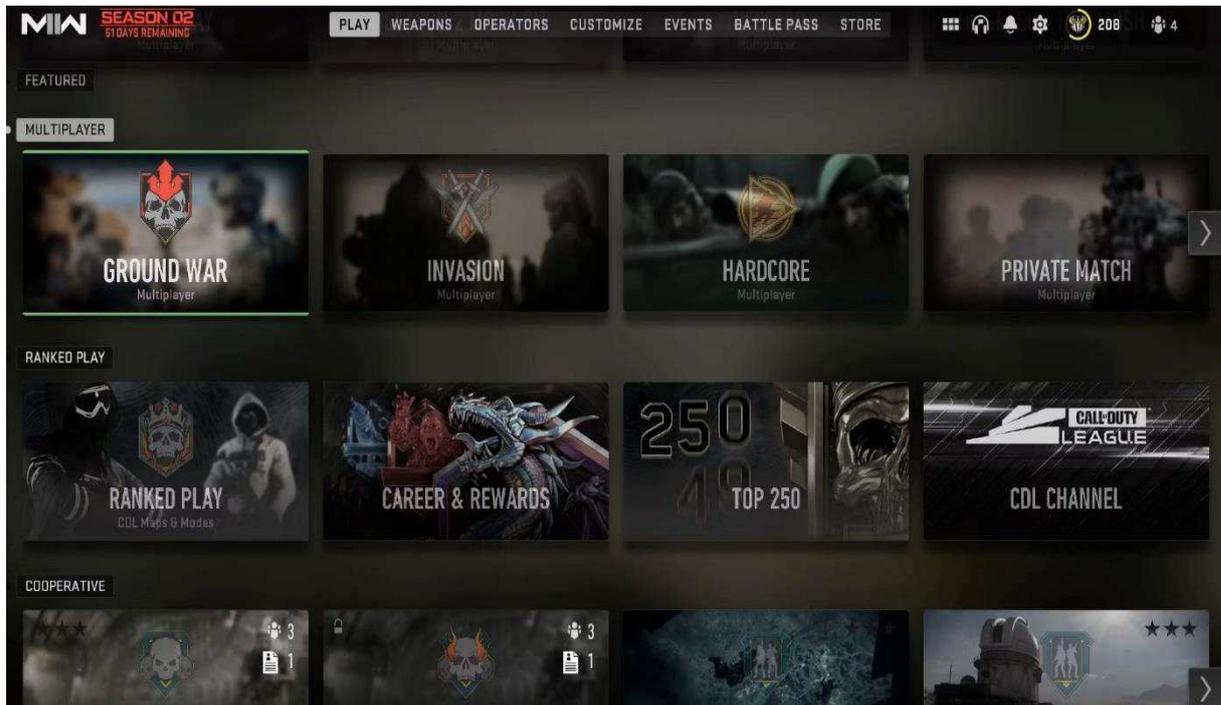


Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

As opções presentes no menu principal do jogo são: *Download Content*, *Xbox live*, *Split Screen*, *System Link*, *Options*, *Main Menu*. O menu é portanto simples e

objetivo, e não há presença de imagens ou caixas de textos como aparece, por exemplo, no *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022), como podemos observar na Figura 7.

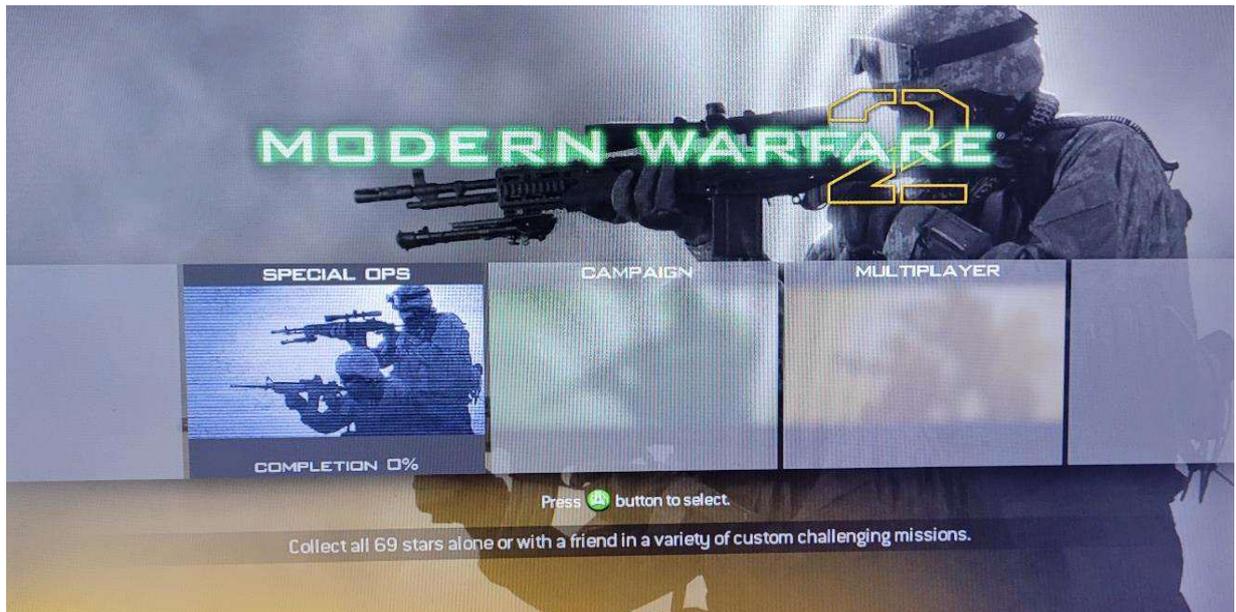
Figura 7 - Menu *Multiplayer* do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022)



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022)

Embora não seja objetivo desta monografia traçar comparações entre a edição de 2009 e 2022 do referido jogo, podemos afirmar que ter um menu simples e objetivo tem seus prós e contras, como, por exemplo, uma experiência menos cansativa ao jogador e uma fluidez melhor ao explorar um menu reduzido. No entanto, há certa falta de informações que talvez faça com que o jogador se perca. Em contrapartida, quando o número de informações é “inflado”, como em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2022), o jogador tem mais opções de exploração do menu e mais explicações, embora com certo exagero, igualmente podendo fazer com que o jogador acabe se perdendo.

Passemos então ao menu principal de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), no qual o jogador poderá escolher entre *Special Ops* (ou Operações Especiais), Campanha ou *Multiplayer*. Inicialmente, irei explorar o menu de *Special Ops* e, posteriormente, os dois outros menus.

Figura 8 - Menu principal – *Special Ops*

Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

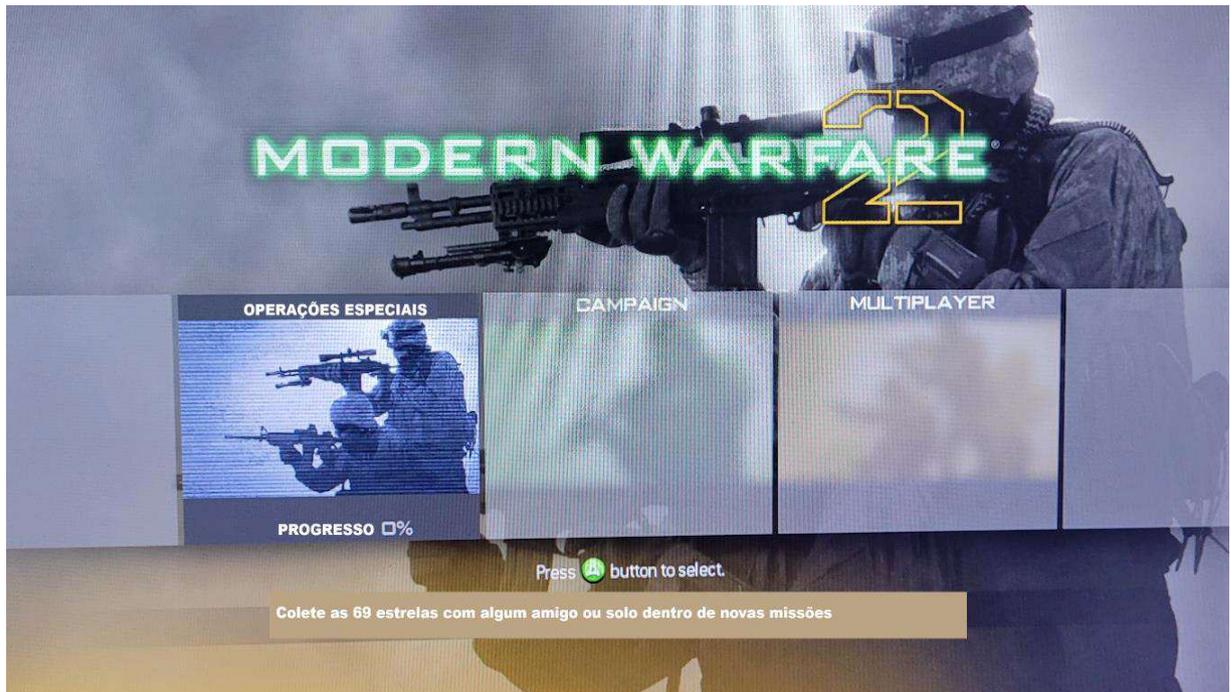
Na Figura 8, temos o menu de *Special Ops*, um modo de jogo que pode ser jogado tanto sozinho (*single-player*) quanto com outros jogadores (*multiplayer*). É um modo que normalmente é jogado após a conclusão da campanha, como um complemento da experiência do jogador. No quadro a seguir proponho a tradução da primeira tela.

Quadro 1 - Menu principal – *Special Ops*

Inglês	Minha tradução para o português
<i>Special Ops</i>	Operações Especiais
<i>Completion</i>	Progresso
<i>Press A Button to Select</i>	Aperte A para selecionar
<i>Collect all 69 stars alone or with a friend in a variety of custom challenging missions.</i>	Colete as 69 estrelas com algum amigo ou solo dentro de novas missões.

Fonte: o autor.

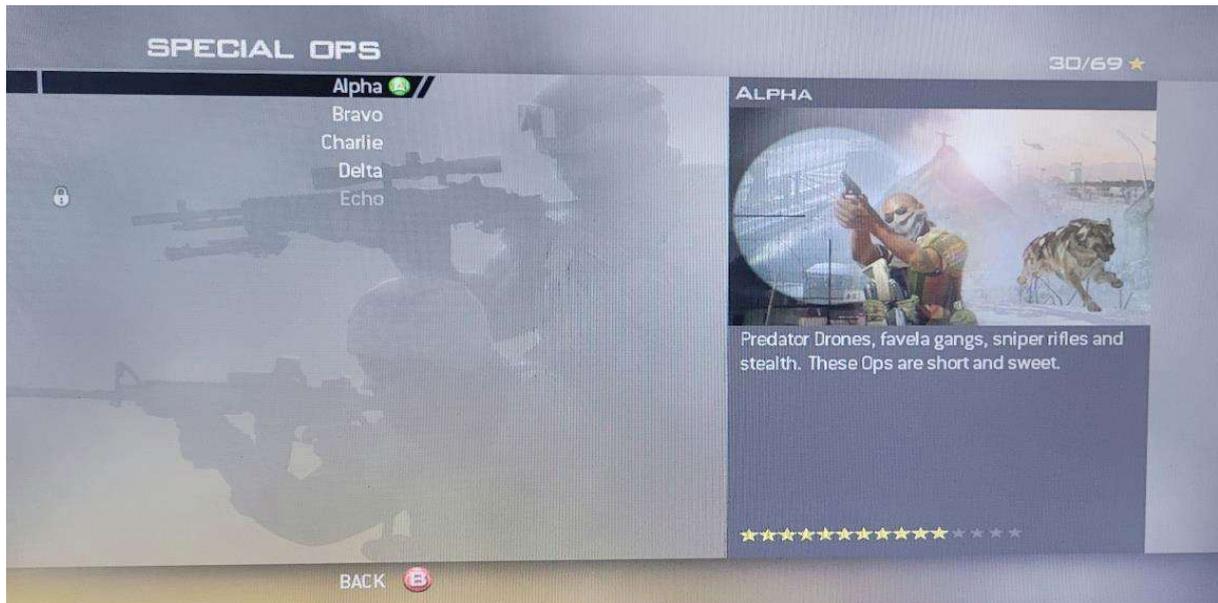
Figura 9 - Menu principal traduzido – Operações Especiais



Fonte: o autor.

Encontrar alguma alternativa que acompanhasse o número de caracteres do inglês para o português foi o primeiro ponto desafiador, porém, como no enredo do jogo existem elementos de operações especiais, optei por utilizar “Operações Especiais”, mesmo com a dificuldade de manter o número de caracteres, para que pudesse remeter ao enredo da campanha do jogo. Nessa escolha, não abreviei *Ops* em português. Em compensação, diminuí o número de caracteres na última linha apresentada pelo jogo. O intuito era apenas informar ao jogador que neste modo haveria mais missões além da campanha. Assim, aumentei o número de caracteres no título do modo de jogo e diminuí na breve descrição do jogo.

Avançando no menu de *Special Ops*, o jogo divide-o em cinco entradas que dizem respeito à dificuldade dos níveis. Cada subdivisão contém de 4 a 5 missões.

Figura 10 - Menu – *Special Ops*

Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

No jogo, há o uso do sistema de escrita fonética padronizada, ou silabário, da OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte), que inclusive apresenta termos padronizados e utilizados no meio militar. Assim, optei por manter os termos que remetem ao sistema de escrita fonética padronizada da OTAN, por se tratar de um jogo que tem um enredo construído a partir de uma guerra entre dois exércitos.

Quadro 2 - Menu de *Special Ops*

Inglês	Minha tradução para o português
<i>Special Ops</i>	Operações Especiais
<i>Alpha</i>	Alpha
<i>Bravo</i>	Bravo
<i>Charlie</i>	Charlie
<i>Delta</i>	Delta
<i>Echo</i>	Echo
<i>Predator Drones, favela gangs, sniper rifles and stealth. These Ops are short and sweet.</i>	Predador Drones, favelas, snipers e furtividade. Estas operações são pequenas e fáceis.

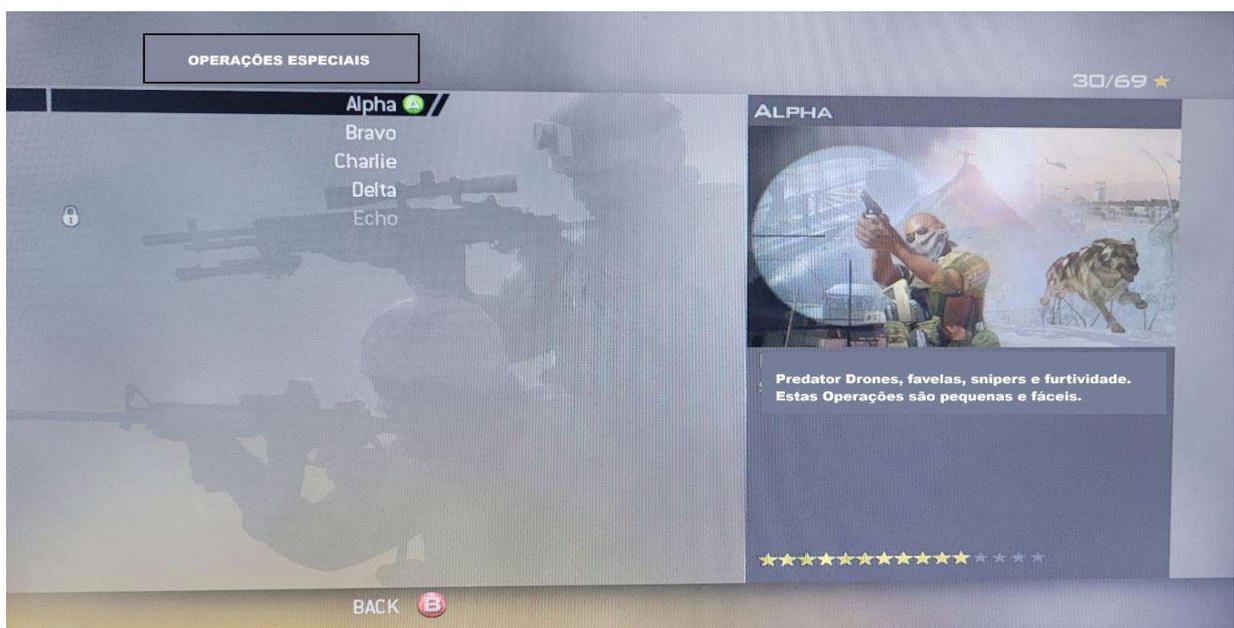
Fonte: o autor.

Na descrição do primeiro subgrupo, as primeiras palavras *Predator Drones* referem-se a um apelido dos drones americanos intitulados “*General Atomics MQ-1 Predator*”, usado pela primeira vez no país em 1994. Portanto, é também um recurso do *Multiplayer*, uma conquista recebida pelo jogador ao atingir uma série de ataques em uma determinada partida. Por isso, optei por mantê-las assim como fiz com os termos que remetem ao silabário da OTAN, com a justificativa de que o jogo se passa em uma guerra militar entre dois exércitos.

Com relação à palavra *gangs* em *favela gangs*, decidi omiti-la. Mantê-la poderia dar a impressão de que nas favelas brasileiras residem apenas as gangues. Sabemos, porém, que nas favelas das grandes cidades brasileiras residem muitas pessoas honestas e que cultivam diversos artefatos culturais, além de vivenciarem questões sociais muito complexas. As gangues, no entanto, estão em vários lugares e são consequências de um sistema. Assim, como forma de respeitar os que lá residem, decidi apenas utilizar “favela” e não traduzir *gangs*.

Na qualidade de jogador há mais de uma década, isto é, por experiência própria, não se costuma utilizar as palavras “rifles de precisão” como tradução para *sniper*. Portanto, decidi utilizar somente *snipers* para me referir a *Sniper Rifles*.

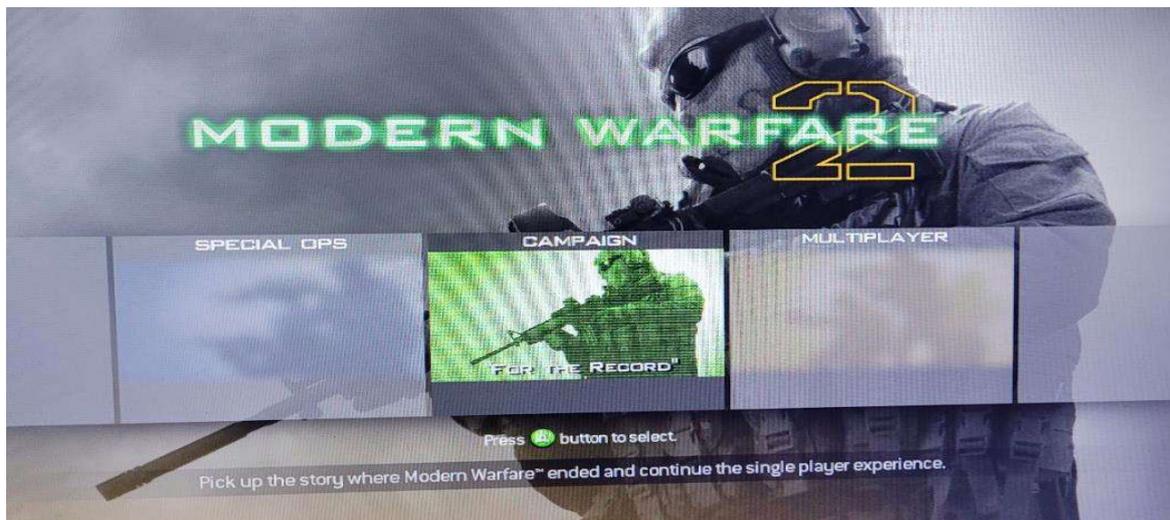
Figura 11 – Menu traduzido – Operações Especiais



Fonte: o autor

No exemplo a seguir, busco exibir minhas opções de tradução e localização da Campanha, com uma descrição que deixa clara a relação com o jogo antecessor “*Call of Duty 4: Modern Warfare*”, de 2007. Entre aspas, está grafada a expressão *For the Record*, utilizada quando algo importante será dito ou feito, para que seja gravado ou lembrado pelo jogador.

Figura 12 - Menu principal – Campanha



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Por se tratar de um fenômeno de vendas da franquia, penso ser adequado optar por uma frase em português que enalteça o jogo. Escolhi utilizar “Que fique registrado”, buscando marcar a importância do jogo ao longo da história da franquia. Outras opções para aludir à posteridade do jogo poderiam ser “Para a história” ou “Para os registros da história”. Dentre essas opções, também é preciso aludir ao número de caracteres como busquei fazer, isto é, “Que fique registrado” possui 20 caracteres com espaço, que se aproximam dos 15 caracteres em “*For the record*”.

Quadro 3 - Trecho do menu principal *For the Record*

Inglês	Minha tradução para o português
<i>Campaign</i>	Campanha
<i>“For the Record”</i>	“Que fique registrado”
	Aperte A para selecionar

<p><i>Press A Button to Select</i></p> <p><i>Pick up the story when Modern Warfare ended and continue the single player experience.</i></p>	<p>Continue a experiência solo e embarque na história <i>Modern Warfare</i>.</p>
---	--

Fonte: o autor

Tentei também refletir que minha tradução e localização buscassem construir as linhas de texto do menu de forma a transmitir a ideia principal, isto é, transmitir a ideia da Campanha que é a continuação da história iniciada pelo jogador, assim adaptando seu conteúdo à linguagem utilizada. Dessa forma, optei por “Continue a experiência solo e embarque na história de *Modern Warfare*”, apresentando a ideia de “continue” e não de *pick up*, que poderia ser traduzido literalmente como “escolha”.

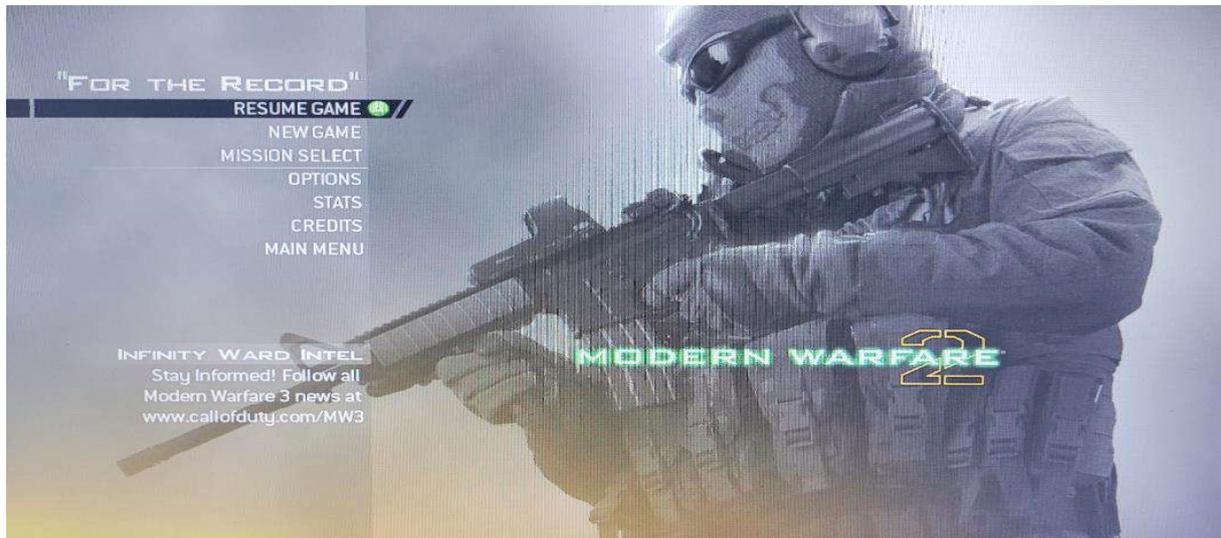
Figura 13 - Menu principal traduzido – Campanha



Fonte: o autor.

Ainda no menu da campanha, temos uma tela com duas divisões, sendo a superior um acesso para as missões.

Figura 14 - Menu principal – Campanha



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

A primeira opção é “Resume Game”, que visa dar ao jogador a possibilidade de continuar a jogar a partir do ponto em que o jogador parou pela última vez. Na segunda linha de texto, há uma opção para um novo jogo, e, na terceira, a opção de selecionar uma missão específica. A segunda parte é dividida entre opções, estatísticas, créditos e menu principal.

Quadro 4 - Trecho do menu principal da campanha

Inglês	Minha tradução para o português
<p><i>“For the Record”</i></p> <p><i>Resume Game</i> <i>New Game</i> <i>Mission Select</i> <i>Options</i> <i>Stats</i> <i>Credits</i> <i>Main Menu</i></p> <p><i>Infinity Ward Intel</i> <i>Stay informed! Follow all Modern Warfare 3 news at:</i> <i>www.callofduty.com/MW3</i></p>	<p>“Que fique registrado”</p> <p>Retomar Jogo Novo Jogo Selecionar Missão Opções Estatísticas Créditos Menu Principal</p> <p>Infinity Ward Intel: Informe-se! Siga as notícias de <i>Modern Warfare 3</i> em: www.callofduty.com/mw3</p>

Fonte: o autor

Como já traduzido, o subtítulo permaneceu “Que fique registrado”. Para as demais traduções, isto é, “Novo Jogo” para *New Game*, “Selecionar Missão” para *Mission Select*, “Opções” para *Options*, “Estatísticas” para *Stats*, “Créditos” para *Credits* e “Menu Principal” para *Main Menu*, penso que elas aludem à clareza, concisão e abrangem as principais funcionalidades que o jogador esperaria encontrar, sendo que a primeira indica que o jogador poderá continuar de onde parou, a segunda que permite ao jogador escolher qual missão deseja jogar ou jogar novamente, a terceira que abre um menu com configurações de áudio, vídeo, controles e outras opções personalizáveis, a quarta apresenta as estatísticas do jogador, como pontuação, tempo de jogo, armas utilizadas etc., a quinta a lista dos desenvolvedores, artistas, músicos e outros profissionais que trabalharam no jogo e a sexta e última possibilita a ideia do retorno à tela principal do jogo, onde o jogador pode escolher entre as outras opções.

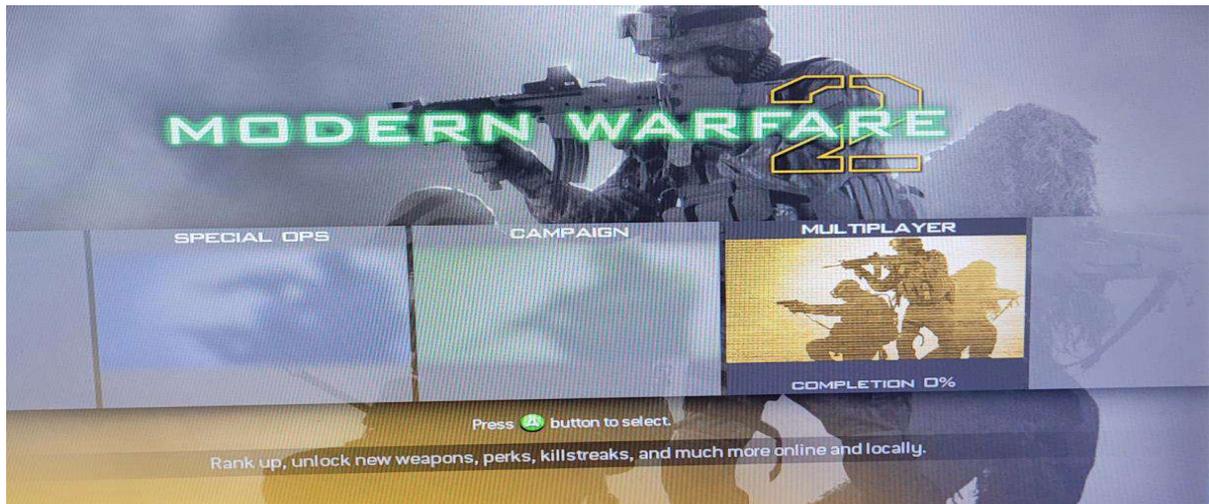
Figura 15 - Menu traduzido – Campanha



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

A meu ver, as opções de tradução escolhidas são um ponto de partida importante. Ao aludirmos aos contextos revelados pelos menus dos jogos, podemos personalizar a experiência do jogador e considerar sua acessibilidade ao jogo, refletindo sobre um menu traduzido ainda mais intuitivo e agradável para os jogadores.

Na opção de *Multiplayer*, decidi manter *Multiplayer*, em inglês, pois acredito que os jogadores em geral já estão habituados com a palavra que está presente na grande maioria dos jogos na atualidade.

Figura 16 - Menu *Multiplayer*

Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Há, na sequência, uma breve descrição do que o jogador poderá encontrar. Nessa parte do menu, optei por uma descrição que ultrapassou um pouco o limite de caracteres, porém esse montante foi compensado pela diminuição de caracteres na descrição da campanha. Os desenvolvedores colocaram uma porcentagem baseada no progresso de nível que o jogador atinge. Foi utilizada a palavra *Completion*, em inglês, que nos remete a uma ideia de conclusão ou término. Porém, como o jogo se baseia em um progresso lento de níveis, optei por “Progresso”, que busca aludir à evolução que ocorre os poucos.

Quadro 5 - Trecho do menu principal *Multiplayer*

Inglês	Minha tradução para o português
<i>Multiplayer</i>	<i>Multiplayer</i>
<i>Completion</i>	Progresso
<i>Press A button to select</i>	Aperte A para selecionar
<i>Rank Up, unlock new weapons, perks, killstreaks, and much more online and locally.</i>	Suba de nível, desbloqueie armas, vantagens, série de baixas e muito mais online e local.

Fonte: o autor.

Embora a tradução de *Completion* para “Progresso” possa gerar alguma confusão, uma vez que “Progresso” se refere a avançar em um processo e não a

completar uma jogada, penso que essa opção aproxima o jogador da conquista, conforme ele vence os desafios do jogo.

Em se tratando da opção “Suba de nível”, penso que ela seja adequada, embora “Aumente seu ranque”, por exemplo, também pudesse ser uma opção. De todas as formas, busco evidenciar uma conotação mais específica de subir de posição em uma classificação.

Sabemos, ainda, que a palavra *perks* tem um significado mais amplo do que apenas “vantagens”, uma vez que ela engloba habilidades e benefícios especiais. De todas as formas, minha intenção foi aludir às “vantagens” que os jogadores podem ter diante dos outros jogadores na opção *Multiplayer*.

Figura 17 – Menu traduzido – *Multiplayer*

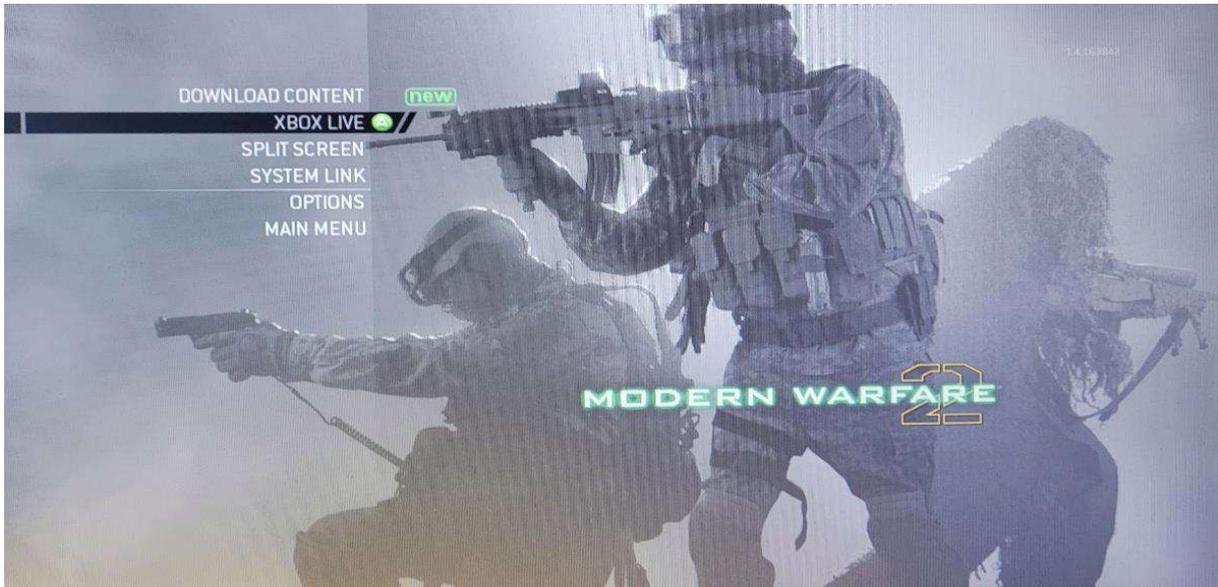


Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Em sequência, no menu do *Multiplayer*, o jogo apresenta seis opções para o jogador. A primeira opção *Download content* que se refere a conteúdos adicionais do modo *multiplayer*. A segunda opção, *Xbox Live*, que direciona o jogador para os servidores on-line. *Xbox Live* é um serviço exclusivo dos consoles da Microsoft, e é através dele que a internet é acessada, dando assim acesso aos serviços on-line dos jogos lançados nos consoles da Microsoft. A terceira, *Split screen*, é um modo de jogo local em que duas pessoas, ou até quatro, jogam no mesmo console em uma tela dividida igualmente para cada um. A quarta opção, *System link*, é uma opção em que

diferentes consoles se conectam através de cabos de rede e jogam entre si⁴. Já a quinta são opções do *Multiplayer* e a sexta um direcionamento para o menu principal.

Figura 18 - Menu *Multiplayer*



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Para essa parte do menu, optei pelas seguintes traduções, conforme constam no Quadro 6.

Quadro 6 - Trecho do menu *Multiplayer*

Inglês	Minha tradução par ao português
Download Content	Conteúdo extra
Xbox Live	Xbox Live
Split Screen	Tela dividida
System Link	LAN
Options	Opções
Main Menu	Menu principal

Fonte: o autor.

Esses trechos do menu *Multiplayer* foram desafiadores, começando pela opção *Download Content* para a qual que escolhi a tradução “Conteúdo extra”. Encontrei

⁴ <https://support.xbox.com/pt-BR/help/xbox-360/console/connect-system-link-play>

dificuldades ao pesquisar algum termo em português que se encaixasse com a palavra *Download*, portanto, por se tratar de conteúdos pagos, sendo eles mapas adicionais, escolhi utilizar “extra”, pois somente jogadores que adquirissem esse conteúdo através de compras teriam acesso.

Decidi manter a opção em inglês *Xbox Live*, por se tratar de um serviço da Microsoft que, de forma universal em seus consoles, é utilizado para se referir a serviços on-line, sendo apresentado a todo momento nos consoles e nos jogos que são lançados na plataforma.

Para a tradução de *Split Screen* escolhi utilizar “Tela dividida” justamente pelo modo que se apresentam as telas que se dividem para que duas ou até quatro pessoas joguem no mesmo console.

Com relação a *System Link* temos, a partir de uma busca que realizei no site da Microsoft, a seguinte explicação: no jogo em se que opta por um *system link*, haverá “uma conexão de sistema, em que os jogadores podem conectar dois consoles Xbox 360 usando um cabo ou até 16 consoles usando uma rede.”⁵ Ao ler esta definição, a associei a outro termo que possui a mesma função em outros jogos, a sigla *LAN (Local Area Network)*, como ocorre por exemplo na franquia de jogos *Counter Strike* que, entre os anos 2000 a 2010, foi um fenômeno nas *Lan Houses*⁶. Pesquisando no site da *Cloudflare*⁷, uma empresa norte-americana que fornece serviços de rede de distribuição de conteúdo, eles definem *LAN* como: “um grupo de dispositivos de computação conectados em uma área localizada que geralmente compartilha uma conexão centralizada com a internet.” Portanto, pela semelhança entre a terminologia e significado da palavra *LAN*, acabei encontrando uma alternativa que suprisse o sentido do termo *System Link*.

Por fim, para as entras *Options* e *Main Menu* mantive “Opções” e “Menu Principal”, conforme utilizei no menu da Campanha.

⁵ <https://support.xbox.com/pt-BR/help/xbox-360/console/connect-system-link-play>

⁶ <https://site.mppr.mp.br/crianca/Pagina/Lan-House#:~:text=Entende-se%20por%20%20Lan%20Houses,Private%20Network%20e%20seus%20correlatos.>

⁷ <https://www.cloudflare.com/pt-br/>

Figura 19 – Menu traduzido – *Multiplayer*

Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

Assim, dependendo do contexto do jogo, algumas traduções podem ser mais ou menos adequadas. Por exemplo, se o "Conteúdo Extra" se refere principalmente a mapas ou personagens adicionais, poderia ser também traduzido como "Conteúdo Desbloqueável" ou "Conteúdo Baixável". De todas as formas, "Conteúdo Extra" visa também não extrapolar o número de caracteres destinados a essa linha de texto.

A meu ver, a tradução deve ser adaptada ao público alvo do jogo. Se o jogo for direcionado a um público mais jovem, é importante utilizar uma linguagem mais simples e clara. A tradução deve ser consistente com o restante do jogo, tanto em termos de terminologia quanto de estilo. Embora eu tenha optado pela tradução *LAN* para *System Link*, outras opções também poderiam ser utilizadas, como "Rede Local". Minha intenção com a tradução por "LAN", por exemplo, refere-se àquela com a qual penso que os jogadores já estejam familiarizados, princípio esse que nos remete à noção de localização de jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho utilizou o jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) como objeto de estudo, análise e produção de traduções comentadas.

O estudo teve como objetivo geral traduzir e localizar o menu e as instruções iniciais do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* para o português do Brasil, buscando compreender como essas adaptações linguísticas e culturais influenciam a experiência do jogador brasileiro. Busquei ainda identificar as principais diferenças entre a versão original em inglês do menu e das instruções iniciais do jogo e a versão traduzida proposta por mim para o português do Brasil, destacando as adaptações linguísticas e culturais realizadas; analisar o impacto dessas adaptações na compreensão e na experiência do jogador brasileiro, considerando aspectos como a clareza das instruções, a adequação cultural e a identificação com os elementos do jogo e com a franquia; e, por fim, avaliar a qualidade da tradução e localização do menu e das instruções iniciais do jogo, considerando critérios como a alusão às instruções do jogo, a naturalidade da linguagem e a adequação cultural. Tal avaliação teve como base os princípios da tradução comentada.

De forma geral, e respondendo à pergunta mestra desta monografia, isto é, “quais os principais desafios presentes na tradução e localização do menu e das instruções iniciais do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* para o contexto brasileiro?”, posso afirmar que, por se tratar de um jogo que está baseado em uma narrativa militar, foram recorrentes os desafios que aludem a algumas opções tradutórias que precisaram ser mantidas assim como no original, como no caso do silabário da OTAN.

Sobre os desafios relacionados às formas de imersão do jogador através da tradução e localização de seu menu, a opção por “Continue a experiência solo e embarque na história de *Modern Warfare*”, em referência a *Pick up the story when Modern Warfare ended and continue the single player experience* apresentou-se, a meu ver, como a mais eficaz no sentido de dar a ideia de “continue” e não simplesmente de “*pick up*”, que poderia ser traduzido literalmente como “escolha a história...”.

Quanto a “*favela gangs*”, destaco que a associação direta entre favelas e gangues contribui para a perpetuação de um estigma negativo sobre essas comunidades. Muitas vezes, essa associação encobre as diversas realidades que coexistem nas favelas brasileiras, como a luta por direitos, a produção cultural e a

organização comunitária. Por essa razão, optei por utilizar o termo “favela” de forma isolada, buscando destacar a complexidade desses espaços e evitar reforçar estereótipos.

Quanto às limitações deste estudo, é importante ressaltar que os menus dos outros jogos da franquia *Call of Duty* poderiam ser examinados, com o propósito de averiguar como a localização do menu e das instruções iniciais de cada um deles influenciam na experiência do jogador brasileiro. Portanto, os resultados dessa monografia são ainda incipientes.

Para finalizar, destaco também que o motivo pelo qual este trabalho foi desenvolvido deve-se à minha paixão pelo jogo. À época de seu lançamento enfrentei, e até hoje enfrento, o amargor de esse jogo nunca ter sido traduzido e localizado para o português do Brasil. Assim, movido pela paixão, decidi contribuir um pouco com o campo dos Estudos da Tradução através desta monografia sobre a localização do menu do tão aclamado e carinhosamente chamado pelos fãs de COD 2.

REFERÊNCIAS

BATMAN: O CAVALheiro DAS TREVAS. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Charles Roven e Christopher Nolan. EUA: Warner Bros. Pictures, 2008. Filme.

BRASIL. Lei no. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Brasília [online], 20 fev., 1998. Disponível em: http://www.dou.gov.br/materias/do1/do1legleg19980220180939_001.htm. Acesso em: 24 out. 2024.

CALL OF DUTY: Modern Warfare 2. 1. ed. [S. l.]: Activision, 2009. 1 jogo eletrônico.

CHANDLER, H. M.; DEMING, S. O. **The Game Localization Handbook.** Massachusetts: Jones & Bartlett Learning, 2012.

DUNNE, K. J. Localização. Tradução de Marileide Dias Esqueda et al. *Belas Infieis*, Brasília, v. 9, n. 4, p. 249-270, jul./set., 2020. e-ISSN: 2316-6614. DOI: <https://doi.org/10.26512/belasinfeis.v9.n4.2020.26401>. Acesso em: 27 out. 2024.

ESQUEDA, M. D. Machine Translation: teaching and learning issues. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 60, p. 282-299, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/01031813932001520210212>.

ESQUEDA, M. D. Reflexões sobre o trabalho docente na formação tecnológica de tradutores. In: Rozane Rodrigues Rebecchi; Patrícia Chittoni Reuillard; Marcia Moura da Silva; Cleci Regina Bevilacqua. (Org.). **Do Sul para o Mundo: Outras perspectivas dos Estudos da Tradução.** 1ed. Porto Alegre: CirKula, 2024, v. 1, p. 71-94.

ESQUEDA, M. D. Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, p. 703-731, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045>.

ESQUEDA, M. D.; FERREIRA, G. A. Tradução e localização de jogos eletrônicos: o potencial criativo dos tradutores. **Caderno Cespuc de pesquisa**. Série ensaios, v. 38, p. 174-200, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5752/P.2358-3231.2021n38p174-200>.

ESQUEDA, M. D.; SILVA, I. A. L. Call of Duty: Perspectivas Didáticas para a Tradução/Localização de Videogames. **Revista Z Cultural**, 2016, p. 1-8. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/36165/5/2018_dis_hmssilva.pdf

GLADIADOR. Direção: Ridley Scott. Produção: Douglas Wick, David Franzoni e Branko Lustig. EUA: DreamWorks Pictures, 2000. Filme.

INTERSTELLAR. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan e Lynda Obst. EUA: Paramount Pictures, 2014. Filme.

NEWZOO. Newzoo Global Games Market Report 2023. [S.l.]: Newzoo, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 27 out. 2024.

O REI LEÃO. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. EUA: Walt Disney Pictures, 1994. Filme.

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

OJALA, J. **Usability of Translated Menus in Finnish Video Game Localizations: A Heuristic Evaluation**. Master's thesis. School of Humanities - English Language and Translation, University of Eastern Finland. 128p. 2022. Disponível em: https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/28932/urn_nbn_fi_uef-20221471.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 27 out. 2024.

SOLLITTO, André. Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. **Veja**, [S.l.], [2024]. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>. Acesso em: 27 out. 2024.

SOUZA, R. V. F. O Conceito de 'Gameplay Experience' aplicado à localização de games. Florianópolis: **Scientia Traductionis**, n.15, p.8-26, 2014. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p8/28326>

TEO, K. H. **Game localization: the role of translation in cross-cultural communication**. Master's thesis, Nanyang Technological University, Singapore, 2017. Disponível em: <https://dr.ntu.edu.sg/handle/10356/72432>. Acesso em: 27 out. 2024.

VALDEVINO, T. R. **O K-POP e seus impactos na economia da Coreia do Sul no século XXI**: Turismo e possibilidades de ganhos com direitos autorais. Monografia (Bacharelado em Ciências Econômicas). Faculdade de Ciências Econômicas, Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Caruaru, 2022, 50p. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/47966?mode=full>. Acesso em: 27 out. 2024.

ZAVAGLIA, A. et al. (2015). A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em construção. **Aletria**: Revista de Estudos de Literatura, v. 25, no. 2, p. 331–352. DOI: <https://doi.org/10.17851/2317-2096.25.2.331-352>.