

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS

IARA APARECIDA DA SILVA

O USO DE *CAT TOOLS* NA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS:
DA MENSURAÇÃO À EXEMPLIFICAÇÃO ATRAVÉS DE
OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS

UBERLÂNDIA

2025

IARA APARECIDA DA SILVA

O USO DE *CAT TOOLS* NA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS:
DA MENSURAÇÃO À EXEMPLIFICAÇÃO ATRAVÉS DE
OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de mestra em Estudos Linguísticos.

Área de Concentração: Estudos em Linguística e Linguística Aplicada

Linha de pesquisa: Linguagem, ensino e sociedade

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda

UBERLÂNDIA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

S586 Silva, Iara Aparecida da, 1999-
2025 O uso de *cat tools* na localização de jogos digitais [recurso eletrônico] : da mensuração à exemplificação através de *Our Life: Beginnings and Always* / Iara Aparecida da Silva. - 2025.

Orientadora: Marileide Dias Esqueda.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2025.5154>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Linguística. I. Esqueda, Marileide Dias, 1973-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos. III. Título.

CDU: 801



ATA

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Linguísticos				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado - PPGEL				
Data:	Quatorze de maio de dois mil e vinte e cinco	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	16:15
Matrícula do Discente:	12312ELI007				
Nome do Discente:	Iara Aparecida da Silva				
Título do Trabalho:	O USO DE CAT TOOLS NA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS: DA MENSURAÇÃO À EXEMPLIFICAÇÃO ATRAVÉS DE OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS				
Área de concentração:	Estudos em Linguística e Linguística Aplicada				
Linha de pesquisa:	Linguagem, ensino e sociedade				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Ensino e aprendizagem de Tradução e Interpretação: pressupostos epistemológicos, teóricos e metodológicos				

Reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, assim composta: Professoras Doutoradas: Francieli Silvéria Oliveira- Universidade de Lisboa; Meggie Rosar Fornazari - UTFPR; Marileide Dias Esqueda - UFU, orientadora da Dissertação.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Dr. Marileide Dias Esqueda, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir, a senhora presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, às examinadoras, que passaram a arguir a candidata. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata:

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar, foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que, após lida e achada conforme, foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Meggie Rosar Fornazari, Usuário Externo**, em 14/05/2025, às 16:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marileide Dias Esqueda, Professor(a) do Magistério Superior**, em 14/05/2025, às 16:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Francieli Silvéria Oliveira, Usuário Externo**, em 14/05/2025, às 16:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6335391** e o código CRC **0E099E80**.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho aos meus pais e ao meu irmão, minha família, por sempre estarem presentes e serem a melhor e maior parte de todos os processos da minha vida. À melhor e mais paciente orientadora, Dra. Marileide Dias Esqueda, por toda a paciência, carinho e compreensão. Às minhas amigas, tanto as que sempre estiveram aqui, quanto as que fiz pelo caminho. À Laura, especialmente, por ser minha dupla no mestrado e dupla da vida. Aos professores e funcionários do Instituto de Letras e Linguística, por tudo o que me ensinaram e por todo o apoio. E à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pelo fomento desta pesquisa.

RESUMO

O consumo de jogos digitais cresce exponencialmente todos os anos. Segundo as pesquisas sobre jogos no mundo e no Brasil, quase 70% da população joga algum tipo de jogo, o que significa que a cada quatro pessoas, três consomem esse tipo de mídia (Newzoo, 2024). Nessa via, a demanda por tradução e localização do conteúdo desses produtos cresce de forma proporcional, acompanhando as tendências da indústria. Com o aumento da demanda, também cresce o volume de textos a serem traduzidos, ao passo que diminuem os prazos para que os tradutores realizem seu trabalho, em razão da necessidade de tradução para diversos idiomas. Além disso, são previstos lançamentos simultâneos dos jogos em todos os países para os quais se previu sua tradução e localização. Diante do exposto, e considerando o avanço da tecnologia, o uso de Ferramentas de Tradução Assistida por Computador (em inglês *CAT tools* – *Computer Assisted Translation Tools*) nos processos de tradução e localização se torna cada vez mais visível e discutido. A questão que se impõe é se as ferramentas impactam o resultado final do produto. Assim, esta dissertação tem como proposta descrever, problematizar e investigar o que veiculam as publicações no campo dos Estudos da Tradução, em inglês e português, sobre o uso de Ferramentas de Tradução Assistida por Computador no processo de tradução e localização de jogos. Para alcançar os propósitos desta dissertação, foi compilado um *corpus* através de um levantamento bibliométrico feito na ferramenta *Publish or Perish*, que reúne trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado e teses de doutorado, em inglês e português, atinentes ao subcampo da tradução e localização de jogos e que mencionam o uso de *CAT tools*. Após a filtragem, as publicações selecionadas foram organizadas e catalogadas, para que então fosse feita, através uma busca de palavras-chave, a análise de quais ferramentas foram citadas pelos pesquisadores e o que comentam sobre estas. Em seguida, trechos do jogo *Our Life: Beginnings and Always* foram aplicados à *CAT tool* mais citada pelos pesquisadores, a fim de analisar os impactos, positivos ou negativos, de sua utilização no processo de localização deste jogo. Esta dissertação, portanto, tem como objetivo principal não apenas identificar as ferramentas mais citadas, mas investigar de que forma impactam o processo de tradução e localização desses produtos. Ao final da pesquisa, concluí que apesar de todas as inovações acopladas a essas ferramentas, o processo ainda se beneficia mais das tecnologias que formam a base de um sistema de memória de tradução e que o fator humano segue sendo a peça-chave do processo.

Palavras-chave: Tradução e localização. Jogos digitais. Ferramentas de Tradução Assistida por Computador.

ABSTRACT

The consumption of digital games grows exponentially every year. According to research into games around the world, and in Brazil, almost 70% of the population plays some game, which means that three out of every four people consume this type of content (Newzoo, 2024). As a result, the need for translation and localization of the content of these products is growing proportionally, following industry trends. As demand increases, so does the volume of texts to be translated, while the deadlines for translators to perform their work decrease due to the need to translate into several languages. In parallel, games are expected to be released simultaneously in all the countries for which they are planned to be translated and localized. In this context, and considering the advancement of technology, the use of CAT tools - Computer Assisted Translation Tools - in translation and localization processes is becoming increasingly evident and debated. The question is if these tools have an impact on the final result of the product. So, this Master's thesis aims to describe, discuss, and investigate the publications in the field of Translation Studies, in English and Portuguese, on the use of Computer Assisted Translation Tools in translating and localizing games. To achieve the purposes of this thesis, a corpus was compiled through bibliometric research conducted on the Publish or Perish tool, which gathers undergraduate conclusion papers, Master's dissertations, and PhD dissertations, in English and Portuguese, related to the field of game translation and localization and which mention the use of *CAT tools*. After filtering the data on that corpus, the selected publications were organized and categorized to perform a keyword search and analyze which tools were mentioned by the researchers, and their comments on them. Moreover, parts of the game *Our Life: Beginnings and Always* were applied to the CAT tool most cited by the researchers to analyze the impacts, positive or negative, of their use in the localization process of this game. The main objective of this Master's thesis is not only to identify the most cited tools but also to investigate how they impact the translating and localizing process of digital games. I have concluded that despite all the innovations incorporated into these tools, the process still benefits from the technologies that form the basis of a translation memory system, and human factors continue to be essential to the process.

Keywords: Translation and localization. Digital Games. CAT tools.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ALPAC – Automatic Language Processing Advisory Committee

CAT tools – Computer Assisted Translation Tools

ENIAC – Electronic Numerical Integrator and Computer

GILT – Globalization, Internationalization, Localization and Translation

SMT - Sistema de memória de tradução

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela inicial do software Publish or Perish	27
Figura 2 – Tela inicial do software Mendeley	30
Figura 3 – Tela do software Mendeley com os resultados já organizados.....	31
Figura 4 - Tela do jogo Our Life: Beginnings and Always.....	33
Figura 5 - Tela com a primeira escolha a ser feita no jogo	34
Figura 6 - Funcionalidade extract dialogue do software Ren'py	36
Figura 7 - Planilha com o texto original e a tradução dos trechos de Silva (2022)	38
Figura 8 – Gráfico do total de produções por tipo	60
Figura 9 – Produção total de trabalhos por ano	61
Figura 10 – Lista de ferramentas genéricas, consideradas como adequadas para o uso por todos os públicos ligados à grande área da tradução profissional.....	63
Figura 11 – Quantidade de citações às <i>CAT tools</i> no <i>corpus</i> , com mais de duas ocorrências..	64
Figura 12 - Tela inicial do software Trados Studio	66
Figura 13 - Ferramenta de alinhamento do Trados Studio	67
Figura 14 - Final do alinhamento e diferença entre a quantidade de linhas entre os textos	68
Figura 15 - Memória de tradução criada a partir da tradução anterior	69
Figura 16 - Relatório do Trados Studio	70
Figura 17 - Diálogo traduzido no Trados Studio.....	71
Figura 18 - Trecho traduzido do tutorial.....	72
Figura 19 - Menu de seleção da mecânica de sentimentos.....	73
Figura 20 - Exemplo de <i>match</i> contextual no Trados Studio	76

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dados dos Trabalhos de Conclusão de Curso, Dissertações de Mestrado e Teses de Doutorado em Inglês.....	40
Quadro 2 – Trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado e Teses de doutorado em português.....	49
Quadro 3 – Artigos em inglês.....	53
Quadro 4 – Artigos em português	54
Quadro 5 – Números relacionados aos documentos encontrados em língua inglesa.....	58
Quadro 6 – Números relacionados aos documentos encontrados em língua portuguesa	59
Quadro 7 – Números relacionados ao total de documentos em língua inglesa e língua portuguesa	59
Quadro 8 - Texto original e tradução para o Português do Brasil dos trechos submetidos ao Trados Studio.....	89

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1. Localização e jogos digitais	21
3. METODOLOGIA	26
3.1. O jogo e passos metodológicos seguintes	32
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO	40
4.1. Dados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em inglês.....	40
4.1.1. Comentários relacionados às <i>CAT tools</i> encontrados nos trabalhos em inglês	46
4.2. Dados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em português	49
4.2.1. Comentários relacionados às <i>CAT tools</i> encontrados nos trabalhos em português.	50
4.3. Dados dos artigos publicados em inglês e português	53
4.3.1. Comentários relacionados às <i>CAT tools</i> encontrados nos artigos	55
4.4. Análise quantitativa geral de todo o <i>corpus</i>	57
4.5. <i>CAT tools</i>	62
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO DA APLICAÇÃO DA <i>CAT TOOL</i> AO JOGO SELECIONADO	66
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
REFERÊNCIAS	84
REFERÊNCIAS DO <i>CORPUS</i>	86
APÊNDICE	89

1. INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem como proposta dar continuidade à pesquisa que se iniciou em minha monografia, no final do Curso de Graduação em Tradução (Silva, 2022). Esse primeiro trabalho, em sua essência, configurou-se como comentários sobre minhas experiências na tradução e localização de alguns excertos de um jogo digital do gênero *visual novel* (romance visual). Para tal, pautei-me nos princípios da tradução comentada.

O gênero *visual novel* tem, com toda certeza, algumas características singulares que se destacam ainda mais quando o comparamos com exemplares de outros gêneros de jogos digitais. Desde seu surgimento na década de 1980, o gênero é marcado por sua interface simples, com personagens e cenários estáticos, caixas de texto, trilha sonora e outros elementos de som, além da interatividade que se dá através de decisões que o jogador tem que tomar durante o processo, que podem levar o desenvolvimento da história a um novo rumo. Essa estrutura torna o jogo dependente de um grande volume de texto, pois todos os elementos da história se desenvolvem através dos elementos narrativos, dentro dos diálogos e da narração. Não é comum nesse gênero, por exemplo, a livre movimentação de personagens pelos cenários, nem o uso de *cutscenes*, isto é, cenas não interativas focadas em desenvolver o enredo e outros momentos importantes da história do jogo.

Apesar de a maioria dos jogadores e consumidores do gênero estar concentrada no oriente, onde o gênero surgiu, aos poucos os *visual novels* vêm conquistando um espaço maior no ocidente. Um dos possíveis motivos para o reduzido espaço no mercado ocidental, por exemplo, é o alto custo da localização desse tipo de produto, que conta com um grande volume de textos, a base de sua mecânica (Alves; Taborda, 2015, p.84). Portanto, poucas empresas realmente investem no gênero, salvo em casos de algumas franquias específicas que agradaram o mercado mundial.

Por outro lado, nos últimos anos, a expansão da indústria de jogos independentes, também conhecida como indústria *indie*, abriu espaço para a criação de diversos jogos inovadores, incluindo os *visual novels* ocidentais. Graças à mecânica simples, baseada na narrativa e em cenários e personagens estáticos, os pequenos estúdios ou equipes independentes conseguem produzir jogos excepcionais apesar de seu orçamento reduzido.

A escolha do tema do trabalho e do jogo utilizado nesta dissertação se baseiam em um interesse pessoal tanto pela temática de jogos eletrônicos e *CAT tools* quanto pelo interesse pelo

jogo escolhido. A pesquisa, então, iniciou-se em Silva (2022), que se propunha a investigar e descrever quais seriam os possíveis desafios ao se traduzir um gênero de jogo digital como o *visual novel*, além de investigar quais seriam as possíveis soluções encontradas e as ferramentas usadas para tal. Através de comentários sobre minha tradução de alguns excertos de *Our Life: Beginnings and Always*, um *visual novel* rico em elementos narrativos, em possibilidades de personalização da história e imersão do jogador no enredo, discuti acerca dos desafios técnicos, questões tecnológicas e sobre a importância do trabalho criativo do tradutor e seu papel como o principal agente do processo. O trabalho discutiu também questões sobre identidade dos personagens e os cuidados com questões tradutórias em um jogo que tem sua mecânica e jogabilidade baseada principalmente em sua narrativa.

Apesar de tratar várias vezes sobre desafios tecnológicos, a ferramenta com a qual trabalhei e citei na monografia, o *Ren'py*, um *engine* (motor de jogos) focado especificamente na criação de *visual novels*, não pertence ao circuito da academia por não se tratar de um recurso simples e acessível à formação de tradutores. Alguns breves comentários, na monografia, foram feitos sobre as *Computer Assisted Translation Tools*, ou Ferramentas de Tradução Assistida por Computador (*CAT tools* daqui em diante), sobretudo por estarem sempre presentes no dia a dia dos profissionais do mercado de tradução e localização, que, embora não tivesse sido o foco do trabalho, graças a uma proposta de pesquisa futura deixada em aberto em Silva (2022), possibilitaram os primeiros impulsos para esta dissertação que ora se apresenta.

Em linhas gerais, segundo Bowker (2015), alguns fatores justificam o aumento progressivo do uso de *CAT tools* durante o processo de tradução, dentre eles podemos citar o aumento do volume de textos a ser traduzido, que chega a ultrapassar a quantidade de profissionais qualificados em atividade e a diminuição dos prazos, que acontece pela necessidade de tradução de um mesmo conteúdo para diversos idiomas, o que coloca cada vez mais pressão sobre o tradutor. Portanto, adotar o uso de *CAT tools* é essencial nas condições atuais do mercado, tanto a fim de suprir suas demandas, cada vez mais exigentes, quanto para aumentar a produtividade dos profissionais.

Porém, de acordo com a autora O'Hagan (2005), as *CAT tools* não são utilizadas com tanta frequência nos jogos digitais, principalmente por esse gênero necessitar de um tipo de tradução que depende principalmente de muitas adaptações e criatividade. Por outro lado, é comum também que os jogos apresentem algumas características comuns de softwares utilitários, como menus e tutoriais, além da presença de uma terminologia-chave em parte das vezes. Segundo a autora, ainda há muito o que se pesquisar sobre as implicações do uso de *CAT*

tools a esse tipo de texto e de que forma influenciam o conteúdo, através de estudos que se proponham a investigar a relação entre o material e a ferramenta. Para O'Hagan, há a necessidade de

Estudos empíricos para investigar se e até que ponto as *CAT tools* podem ser utilizadas e de que forma serão benéficas. [...] Trabalhos empíricos que apliquem *CAT tools* a textos presentes nos jogos fornecerão dados úteis para determinar as áreas de limitação e vantagens das ferramentas atuais e também para identificar a necessidade de uma *CAT tool* específica para jogos. (O'Hagan, 2005, p.88, tradução minha)¹.

Partindo das questões que trabalhei e a forma como as trabalhei em minha monografia, proponho, nesta etapa de minha formação, o aprofundamento de alguns pontos, com o foco no uso de *CAT tools* no processo de tradução e localização de jogos, com ênfase nos *visual novels*. O principal objetivo desta dissertação, portanto, é compreender se as *CAT tools* otimizam a tradução e localização de jogos digitais e, caso a resposta seja positiva, como isso acontece. Para tanto, os objetivos específicos são: (1) identificar e mapear trabalhos acadêmicos que investiguem o impacto da utilização de *CAT tools* nessa modalidade de tradução; (2) elencar as principais *CAT tools* citadas nesses trabalhos e de que maneira seus autores consideram sua influência no processo de tradução e localização de jogos; (3) utilizar a *CAT tool* mais citada pelos autores e descrever seu funcionamento e funcionalidades aplicadas.

A partir desses prismas, formulei as seguintes perguntas de pesquisa: de que forma as *CAT tools* influenciam o processo de tradução de jogos digitais? Para além de suas funcionalidades, as *CAT tools* auxiliam os tradutores a lidar com os desafios da localização de um jogo digital? Quais os possíveis benefícios ou malefícios de sua utilização? O uso dessas ferramentas tem que tipo de impacto no processo tradutório?

Ao buscar responder a essas perguntas, busco contribuir para o crescimento do campo disciplinar dos Estudos da Tradução e de seu subcampo da localização de jogos digitais, que, apesar de vir se destacando por anos a fio, mais precisamente nas últimas décadas, ainda há aparente falta de cursos ou disciplinas em nível superior que supram as demandas necessárias para a formação de tradutores versados na localização de jogos. Por mais que seja um subcampo relativamente novo quando pensamos na linha do tempo dos Estudos da Tradução de maneira geral, vários fatores podem favorecer sua consolidação. Portanto, este tipo de investigação é, a meu ver, essencial para servir de aporte teórico, metodológico e didático-pedagógico para

¹ Tradução feita a partir do original: "Empirical studies to investigate if and to what extent CAT can be applied and in what manner will be beneficial. [...] Empirical work in applying some *CAT tools* to games text will provide useful data in determining the areas of shortcomings and advantages of the current tools as well as identifying the need for a game-specific *CAT tool*."

alunos de graduação, professores, futuros pesquisadores e até mesmo para profissionais que atuam no mercado.

Destaco, ainda, que essa dissertação se vincula à linha 3 do Programa de Pós Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Uberlândia, pois visa estudar a linguagem dos *visual novels*, as perspectivas e possibilidades de seu estudo e ensino por meio de *CAT tools*, e seu impacto na atuação e formação de tradutores, além de um viés aplicado que busca contribuir também para o subcampo disciplinar da tradução e localização de jogos. Este é um estudo de natureza tanto descritiva quanto exploratória, aplicando-se tanto à análise de tendências inerentes à academia quanto à utilização experimental dessas. Dentre os subcampos disciplinares dos Estudos da Tradução, de acordo com Williams e Chesterman (2002, p.14-15), esta dissertação estuda a interface entre a tradução e suas tecnologias, isto é, examina as tecnologias e seus efeitos na prática tradutória, já que pretendo tratar tanto do funcionamento de tais tecnologias, quanto do impacto que elas têm no processo de tratamento do jogo e no processo de localização por parte do tradutor.

Esta dissertação é composta por cinco capítulos, além desta introdução, das considerações finais, das referências gerais e do *corpus*. O segundo capítulo, Fundamentação Teórica, se subdivide em Localização e jogos digitais; o terceiro capítulo descreve a metodologia; o quarto capítulo abrange as análises e discussões, que se subdividem em 4.1) Dados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em inglês, 4.1.1.) Comentários relacionados às *CAT tools* encontradas nos trabalhos em inglês, 4.2.) Dados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em português, 4.2.1.) Comentários relacionados às *CAT tools* encontradas nos trabalhos em português, 4.3) Dados dos artigos publicados em inglês e português, 4.3.1.) Comentários relacionados às *CAT tools* encontradas nos artigos, 4.4) Análise quantitativa geral de todo o *corpus* e 4.5) *CAT tools*. O quinto capítulo expõe os resultados da aplicação da *CAT tool* selecionada. Ao final da dissertação, encontra-se o Apêndice 1, contendo uma tabela com o conteúdo traduzido do jogo *Our Life: Beginnings and Always*.

No Capítulo 2, de fundamentação teórica, a seguir, inicio dedicando-me a contextualizar alguns aspectos teóricos essenciais, dentre eles a história das *CAT tools*, um breve panorama do mercado de jogos digitais e a definição de conceitos do subcampo da localização, associando-os a algumas questões do subcampo específico da localização de jogos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Em 1947, um ano depois da criação do ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*), o primeiro computador do mundo, os pensadores Warren Weaver e Andrew D. Booth, nos Estados Unidos, sugerem que a máquina recém-criada seja utilizada para traduzir línguas naturais. Porém, anos depois, em 1963, o projeto de tradução automática de Georgetown, o maior projeto de tradução automática desse país, foi encerrado (Hutchins, 2015).

Em 1964, o governo dos Estados Unidos reuniu o *Automatic Language Processing Advisory Committee* (conhecido como ALPAC), um comitê de sete especialistas que tinha como propósito debater a viabilidade da tradução automática. O *Languages and Machines: Computers in Translation and Linguistics*, relatório fruto desse encontro, apontava que além de a tradução automática ser duas vezes mais cara que a tradução humana, a qualidade não se equiparava em termos de assertividade. Os computadores da época, máquinas enormes que ocupavam uma sala inteira, eram também extremamente caros. Os computadores pessoais de hoje, até aquele momento, eram apenas uma ideia em desenvolvimento, o que dificultava ainda mais a aplicabilidade da tradução automática.

Por fim, uma das propostas do relatório era de que os esforços para criar uma ferramenta de tradução automática fossem abandonados, mas que era possível levar em consideração a união da máquina com o trabalho dos tradutores humanos, assim ela poderia ser utilizada para otimizar o processo. Em resumo, esse foi o primeiro passo para o que conhecemos hoje quando falamos das *CAT tools* (Sin-Wai, 2015).

Ao longo dos anos, com a popularização de computadores pessoais e o acesso à internet, a ideia de um software que auxiliasse o tradutor em suas tarefas se tornou cada vez mais palpável. De acordo com Garcia (2015), os sistemas relacionados às *CAT tools* foram

[...] softwares criados com o propósito específico de aumentar a velocidade e consistência dos tradutores humanos, assim reduzindo os custos dos projetos de tradução sem diminuir os ganhos dos tradutores humanos e mantendo um nível aceitável de qualidade. Essencialmente, todo sistema de uma *CAT tool* divide o texto em “segmentos” (normalmente frases, delimitadas por sinais de pontuação) e busca segmentos do texto fonte e do texto traduzido idênticos (correspondência total) ou similares (correspondência parcial) em uma memória bilingue. A busca e reconhecimento de terminologia em glossários bilingues correspondentes também é padrão. Os resultados correspondentes da busca são então propostos para o tradutor

humano como caixas de texto para adaptação e reutilização. (Garcia, 2015, p. 68, tradução minha)².

Garcia também aponta em seu panorama sobre as *CAT tools* que esses sistemas eram apenas ferramentas pensadas exclusivamente para o processo de tradução. Outros recursos eletrônicos como processadores de texto e revisores ortográficos e gramaticais, por exemplo, apesar de serem de grande ajuda para o tradutor, foram desenvolvidos pensando em um público mais amplo (Garcia, 2015, p. 68).

Assim, as *CAT tools*, também conhecidas como sistemas de memórias de tradução, surgiram de fato no início dos anos de 1990 com a grande demanda de serviços e produtos a serem traduzidos e também localizados. Os prazos apertados exigiam mais praticidade e soluções que possibilitassem que várias equipes de tradutores trabalhassem com o mesmo material, ao mesmo tempo. Portanto, a possibilidade de reutilizar traduções preexistentes e manter a consistência terminológica era essencial.

O crescimento do uso e a implantação desses sistemas ocorreram de forma natural para as empresas, graças à demanda crescente que exigia a praticidade trazida por essa solução, e também para os tradutores independentes, que foram beneficiados pela popularização dos computadores pessoais equipados com editores de texto. Alguns dos sistemas pioneiros, como Trados Studio e Déjà Vu, ainda estão presentes no mercado apesar de diversas mudanças e, claramente, otimizações que acompanharam as novas versões lançadas ao longo dos anos.

Em uma primeira fase, as *CAT tools* eram mais utilizadas, geralmente, em traduções técnicas e projetos de localização, que se beneficiavam da reutilização de segmentos e terminologia já traduzidos, sobretudo porque os textos apresentavam grande número de repetições e necessidade constante de consistência. Essa reutilização se dá através de bases de dados conhecidas como memórias de tradução (ou *TM*, *translation memory*), que compilam o texto fonte e o texto traduzido alinhados e divididos em segmentos, conhecidos como unidades de tradução (ou *TU*, *translation units*). Ao serem armazenados na base de dados, esses segmentos são recuperados devido à ocorrência subsequente de uma sentença idêntica ou

² Tradução feita a partir do original: “[...] software applications created with the specific purpose of facilitating the speed and consistency of human translators, thus reducing the overall costs of translation projects while maintaining the earnings of the contracted translators and an acceptable level of quality. At its core, every CAT system divides a text into ‘segments’ (normally sentences, as defined by punctuation marks) and searches a bilingual memory for identical (exact match) or similar (fuzzy match) source and translation segments. Search and recognition of terminology in analogous bilingual glossaries are also standard. The corresponding search results are then offered to the human translator as prompts for adaptation and reuse.” (Garcia, 2015, p. 68)

similar no arquivo a ser traduzido. Esses segmentos também são acompanhados por metadados, como data, marca de autoria, nome do cliente e outras informações.

A recuperação dessas unidades, conhecida como *match* (ou correspondência), pode acontecer em três níveis: caso a sentença seja exatamente igual em ambas as partes, o que configura uma *match* de 100%, ou seja, correspondência total; caso as sentenças sejam semelhantes, com correspondência geralmente maior ou igual a 70%, calculada de acordo com a distância de Levenshtein (uma métrica que compara duas sequências de caracteres e calcula o número de alterações necessárias em uma delas para que se tornem iguais), que configura uma *fuzzy match*, correspondência parcial; e, por último, quando a sentença é completamente diferente ou fica abaixo do definido para ser considerada uma correspondência parcial, ocorre o que é chamado de *no match* (Garcia, 2015, p.72).

A memória de tradução pode ser utilizada tanto ao longo do processo tradução de forma interativa, que costuma acontecer quando o tradutor utiliza sua própria memória e seu próprio glossário, quanto em um processo chamado de pré-tradução. Nesse segundo caso em específico, quando as bases de dados eram fornecidas por uma empresa (*LSP – Language Service Provider* ou, em português, Empresa Provedora de Serviços Linguísticos) ou o cliente final, o arquivo passava por um processo em que o próprio sistema implementa a tradução dos *matches* ao longo do texto antes de que fosse repassado ao tradutor ou à equipe de tradução.

Também é importante ressaltar que, para Garcia (2015), o número de segmentos na base de dados não exatamente determina sua utilidade, a depender do projeto:

O quão útil uma memória é para um projeto não depende apenas do número de segmentos na base de dados (sendo simplista, quanto mais, melhor), mas também do quanto aquela memória se relaciona com o material fonte (quanto mais próximo, melhor). Claramente, tamanho e especificidade não caminham lado a lado. (Garcia, 2015, p. 72, tradução minha).³

O mesmo ocorre com a gestão de terminologia presente nesses sistemas, em que o glossário ideal deve equilibrar a especificidade do tema e ser o mais relacionado possível com a área, o projeto e a empresa em questão. A base de dados, nesse caso, é constituída por um glossário bilíngue, contendo o termo fonte e alvo, além de metadados, que são informações

³ Tradução feita a partir do original: “How useful a memory is for a particular project will not only depend on the number of segments in the database (simplistically, the more the better), but also on how related they are to the source material (the closer, the better). Clearly, size and specificity do not always go hand-in-hand.” (Garcia, 2015, p. 72)

sobre o termo. Assim, o programa detecta termos correspondentes e também possíveis correspondências parciais.

As ferramentas contam ainda com outras funcionalidades que impactaram positivamente, ao longo dos anos, diversas etapas do processo de tradução. Os alinhadores e extratores de termos, por exemplo, permitem que traduções anteriores sejam utilizadas para criar e alimentar memórias de tradução e a base de dados de glossários já existentes. Os alinhadores segmentam os textos e organizam as linhas do texto fonte em par com as linhas do texto traduzido para que possam ser importados para uma nova memória de tradução ou uma já existente. Às vezes, graças a diferenças de normas de pontuação que podem existir entre idiomas, o texto fonte pode ser segmentado de forma diferente do texto alvo. O processo, portanto, acaba por ser parcialmente manual, pois é necessário verificar a correspondência segmento por segmento.

Os extratores trabalham tanto com textos monolíngues (normalmente o texto fonte) e bilíngues (a própria memória de tradução), mas também são apenas semiautomáticos, pois a ferramenta seleciona palavras baseadas em sua frequência de ocorrência e cabe ao usuário filtrar e selecionar o que de fato se aplica e que pode ser adicionado à base terminológica. E isso pode, quando nenhum parâmetro de filtragem é aplicado, como um limite da quantidade possível de palavras, gerar listas desnecessariamente grandes.

Outra funcionalidade encontrada nesses sistemas é a de gerenciamento de projetos, que facilita o manuseio de grandes quantidades de arquivos a serem traduzidos por diferentes equipes para um grande número de línguas alvo. Além disso, as ferramentas de garantia de qualidade também estão acopladas a esses sistemas, que auxiliam na manutenção da consistência dos textos com uma verificação que varia de aspectos de gramática e ortografia, se unidades traduzíveis ficaram sem tradução, se itens não traduzíveis foram traduzidos erroneamente, se a terminologia corresponde ao glossário e se números e medidas, por exemplo, foram convertidos para os padrões da língua alvo.

Em um contexto mais atual, esses sistemas continuam a receber atualizações interessantes em termos de funcionalidade, mas que nem sempre beneficiam totalmente o tradutor. A conexão à internet, que por um lado permite que tradutores trabalhem simultaneamente em um mesmo arquivo com atualizações em tempo real, também culminou em um maior controle das bases de dados por parte das empresas, restringindo a possibilidade

de acesso pleno e alterações por parte dos tradutores, dando a eles menos controle sobre o que passaria a integrar suas próprias memórias de tradução e glossários.

Outro avanço que surgiu com a internet foi a possibilidade de *CAT tools online*, que funcionam exclusivamente nos navegadores de internet sem a necessidade da instalação de software. Apesar das facilidades trazidas por essa possibilidade, como o acesso através de diferentes computadores e o tempo ganho graças à eliminação do processo de instalação de programas, essa funcionalidade torna o processo dependente de conexão à internet. Por outro lado, também surgiram ferramentas on-line e parcialmente gratuitas, com todas as funcionalidades presentes em um software comercial, que podem ser acessadas de forma às vezes limitada ou integral, mediante pagamento mensal. Um exemplo de uma dessas ferramentas, a Smartcat, divide seus planos entre planos para tradutores freelance, universitários e empresas, oferecendo funcionalidades que se adequam à necessidade de cada um dos perfis. Por meio da ferramenta também é possível que empresas contratem e paguem tradutores e revisores, gerenciem equipes e contratem diversos serviços, até mesmo o de localização de software.

Houve ainda a integração de ferramentas de tradução automática e, a mais recente acoplagem desses sistemas às ferramentas de Inteligência Artificial, mais especificamente os agentes conversacionais. A inserção desses recursos se baseia na perspectiva de traduzir mais conteúdo por um preço reduzido, diminuindo os custos do processo de tradução ao utilizar a máquina para fazer o processo de pré-tradução, ou a tradução completa, com ou sem a interferência de um tradutor humano.

Na seção seguinte, busco dissertar sobre a localização especificamente de jogos digitais.

2.1. Localização e jogos digitais

Concomitantemente ao aumento da possibilidade de acesso a computadores pessoais e à internet, os *video games* estão, desde a década de 1970, conquistando fãs de todas as idades, gêneros e origens. Com seus elementos visuais e sonoros cativantes, a proposta de imersão trazida pelos jogos é intensa e sempre se renova conforme o mercado cresce. Sendo produzidos em um primeiro momento para consoles, os jogos logo chegaram também aos computadores e,

nos últimos 20 anos, também se fazem presente nos smartphones e em alguns outros dispositivos portáteis, popularizando-se e consolidando-se ainda mais.

De acordo com a PBG (Pesquisa Game Brasil), publicada em fevereiro de 2024, 73,9% da população diz jogar algum tipo de jogo digital, em ao menos uma plataforma. Em um país em que pouco mais de 70% da população consome um determinado conteúdo, é de se imaginar que a demanda por novidades constantes seja significativa. Portanto, é possível inferir que a demanda pela localização desses produtos seja cada vez maior e mais urgente.

A localização, segundo Dunne (2020), pode ser definida como um hiperônimo que se refere ao processo pelo qual passam produtos digitais como websites, softwares utilitários e jogos digitais (softwares de entretenimento) para que sejam comercializados em outras localidades. Uma das maiores diferenças entre a tradução e a localização é a necessidade de se trabalhar com textos não lineares, isto é, com *linguistic strings* (ou linhas de texto), que são essenciais para o bom funcionamento de um software interativo, mas que podem se encontrar “espalhadas” no código fonte do programa. Alguns elementos que podem compor esses textos são, segundo Dunne (2020), e já mencionados por Pym (2010), formatos de data e hora, além de configurações de calendário; moedas e outras informações relacionadas a dinheiro; formato dos números, de endereços, de nomes e números de telefone; unidades de medida; tamanhos de papel para a impressão; convenções de cores e símbolos; arquivos de áudio; questões legais; adição de conteúdos pertencentes a um determinado *locale* e até mesmo alterações no conteúdo para possibilitar que pessoas em lugares com acesso precário à internet possam acessá-los sem maiores problemas.

Para Folaron (2020), a localização é definida como “adaptação linguística, cultural e técnica do conteúdo digital produzido através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), para que sejam usados adequadamente pelo usuário final em sua própria língua” (Folaron, 2020, p. 209). Em questões práticas, a localização pode ser entendida de duas formas. Na primeira delas, como uma série de práticas entre os processos GILT – *Globalization, Internationalization, Localization and Translation* –, que acontecem durante a etapa de adaptação de conteúdo para diferentes esferas linguísticas e culturais. A segunda forma é a união desses mesmos processos e seus agentes, um caminho que engloba o cliente, os produtores do conteúdo a ser localizado e os responsáveis pela localização em si.

É interessante mencionar que algumas das primeiras discussões sobre o assunto no campo dos Estudos da Tradução tratavam principalmente do que a localização significava e

como ela influenciava os conceitos e práticas da tradução. Segundo Folaron (2020, p.208), os primeiros “guias” de localização foram escritos por um determinado tradutor técnico, que estava em contato constante com as novas tecnologias e a forma como elas estavam afetando o seu trabalho. Os tradutores técnicos, à época – por volta do final dos anos de 1980 e início dos anos de 1990 –, estavam sendo procurados para adaptar e traduzir a interface de softwares, instruções de computadores e documentação técnica para mercados em que os consumidores não tinham o inglês como língua materna. A localização, então, cresceu junto ao mercado. Com as novas oportunidades trazidas por um mercado globalizado, o processo de localização teve que se adaptar rapidamente para acompanhar as tendências e demandas do momento.

Com os *video games*, a situação não foi diferente. O mercado crescia cada vez mais, fazendo surgir novos consoles e também a demanda por esses conteúdos ao redor do globo. Bernal-Merino (2008) aponta que os jogos digitais têm uma grande variedade de textos a serem traduzidos, como manuais, roteiros de dublagem e legendas. Mas, um ponto importante a se considerar é o fato de os jogos terem textos em um formato que é lido somente por softwares utilitários. Nesse tipo de software, há o fator da “interatividade”, que é o poder dos jogadores de navegar pelo texto de formas diferentes, às vezes de forma não linear, especialmente quando se navega por um menu, por exemplo. Esse fator pode se tornar um desafio para o tradutor, pois significa que os textos serão acessados de forma aleatória, não linear, também durante o processo de tradução. Apesar de o contexto ser de grande ajuda, em alguns casos o tradutor acaba por ter que trabalhar com pouco ou nenhum contexto, a não ser que tenha acesso ao código completo do jogo, o que raramente é o caso, até mesmo por questões autorais.

Tendo a permissão de trabalhar apenas com “porções” de textos, a localização de jogos se beneficia das *CAT tools*. Em um mercado com prazos apertados e quantidades exorbitantes de conteúdo nos jogos, a otimização do processo trouxe um aumento visível de produtividade e de consistência, isso quando as ferramentas são usadas da forma correta. O lado negativo, porém, é o fato de que os tradutores freelance precisam ponderar muito sobre os prós e contras antes de adquiri-las, pois algumas das ferramentas mais populares podem ter um custo muito alto. Apesar disso, algumas ferramentas de uso gratuito podem ajudar nesse caso (Bernal-Merino, 2008).

Gêneros textuais de caráter mais repetitivo, padronizado e técnico tendem a aproveitar melhor alguns aspectos do uso dessas ferramentas, pois podem depender de uma terminologia específica e possuir uma grande variedade de glossários disponíveis. Nesse caso, os softwares utilitários e websites, em teoria, se beneficiariam mais por possuírem uma terminologia já

consagrada, graças aos termos amplamente utilizados em diversos outros exemplares posteriormente localizados.

Mas, aludindo ao tema de minha dissertação, a pergunta seria: as *CAT tools* auxiliam os tradutores e localizadores de jogos a traduzirem melhor?

Os jogos digitais se diferenciam de outras modalidades tradutórias não apenas em relação à sua finalidade, pois têm como principal objetivo promover entretenimento, mas também por valorizarem a criatividade, empoderando o potencial criativo do tradutor. Segundo Mangiron e O'Hagan (2006), os tradutores têm liberdade de incluir referências culturais novas, piadas ou outros elementos que considerarem necessários para produzir uma tradução inovadora e envolvente. Na localização de jogos, uma licença criativa é concedida aos tradutores. Essa liberdade e incentivo à criatividade colocam o tradutor como a principal engrenagem do processo de localização, a peça-chave para que aquele conteúdo funcione de fato em um determinado *locale*, para que seja bem aceito pelo consumidor final.

[...] Os tradutores têm a liberdade de incluir novas referências culturais, piadas, ou qualquer outro elemento que considerem necessário para preservar a experiência do jogo e produzir uma tradução inovadora e envolvente. Esse tipo de licença criativa concedida aos tradutores de jogos seria a exceção e não a regra em qualquer outro tipo de tradução. (Mangiron; O'Hagan, 2006, p.6, tradução minha)⁴.

É importante, porém, considerarmos que os jogos digitais compartilham algumas características presentes nos softwares utilitários e websites, como menus, tutoriais, manuais e outros elementos que podem ser padronizados e armazenados em glossários. Alguns gêneros específicos de jogos se beneficiam mais que outros das ferramentas, seja por terem uma estrutura de construção e funcionalidades semelhantes que delimitam o gênero ou por pertencerem a temáticas específicas, como já havia mencionado O'Hagan:

[...] Curiosamente, porém, tais ferramentas não são normalmente utilizadas na localização de jogos (O'Hagan; Mangiron, 2004b). A ausência parece basear-se na alegação de que o tipo de tradução envolvida nos jogos requer uma adaptação extensiva e criatividade, não sendo bem representada ao se usar ferramentas de tradução assistida por computador (Darolle, 2004). [...] No entanto, um grande número de jogos é serializado com o uso persistente de certa terminologia-chave, tais como nomes de armas, feitiços, habilidades, itens etc.[...] (O'Hagan, 2005, p.88, tradução minha)⁵.

⁴ Tradução feita a partir do original: "*Localisers are given the liberty of including new cultural references, jokes, or any other element they deem necessary to preserve the game experience and to produce a fresh and engaging translation. This type of creative licence granted to game localisers would be the exception rather than the rule in any other types of translation.*"

⁵ Tradução feita a partir do original: "*[...] Interestingly, however, such tools are not commonly used in game localization (O'Hagan and Mangiron 2004b). The absence seems to be based on the claim that the type of translation involved in games requires extensive adaptation and creativity, thus not rendering well into CAT*"

Alguns jogos, como aponta O'Hagan (2005), utilizam uma certa terminologia-chave muitas vezes compartilhada entre os jogadores. Jogos temáticos como aqueles baseados em fantasia, ficção científica, idade média ou cenários de guerra, por exemplo, compartilham elementos já pré-existentes no imaginário popular. Portanto, alguns conceitos ou elementos-base costumam ser aproveitados, além de elementos autorais, que podem ser criados especialmente para aquele jogo ou franquia de jogos.

Considerando os pontos mencionados anteriormente, podemos, por exemplo, revisitar Bernal-Merino (2008). De acordo com o autor, um dos lados positivos do uso de *CAT tools* no processo de localização de um jogo é a possibilidade de manter a consistência, quando utilizada de forma correta. Quando imaginamos um jogo que possui continuação em um próximo jogo, ou uma franquia qualquer em que os jogos têm relação entre si, a falta de consistência é um dos principais possíveis problemas que podemos apontar. Caso um próximo jogo seja localizado por outro tradutor ou outra equipe, por exemplo, caso não haja um glossário ou uma memória de tradução disponíveis, isso pode acabar afetando a coerência e a continuidade do jogo naquele *locale*. Em alguns casos mais graves, pode acabar descaracterizando algum elemento da experiência do jogador ou até mesmo acabar criando empecilhos que atrapalham o progresso na versão com o texto já traduzido. Discrepâncias entre nomes de itens, lugares e até mesmo acontecimentos na história podem impedir ou dificultar o progresso do jogador.

No próximo capítulo, através de um levantamento bibliométrico, proponho, em uma primeira etapa, mapear quais são as *CAT tools* mais citadas nos trabalhos relacionados à localização de jogos no âmbito da academia e a compilar, de forma não exaustiva, o que esses trabalhos têm a dizer sobre seu uso no processo de localização, para além dos autores já citados neste capítulo. A partir desse levantamento, selecionei a ferramenta mais citada com vistas a descrever e analisar as principais funcionalidades de uma *CAT tool* e aplicá-las ao jogo escolhido, gerando exemplos a serem discutidos e problematizados.

applications (Darolle 2004). [...] And yet, a large number of games are serialized with the persistent use of certain key terminology such as names of weapons, spells, abilities, items etc.[...]"

3. METODOLOGIA

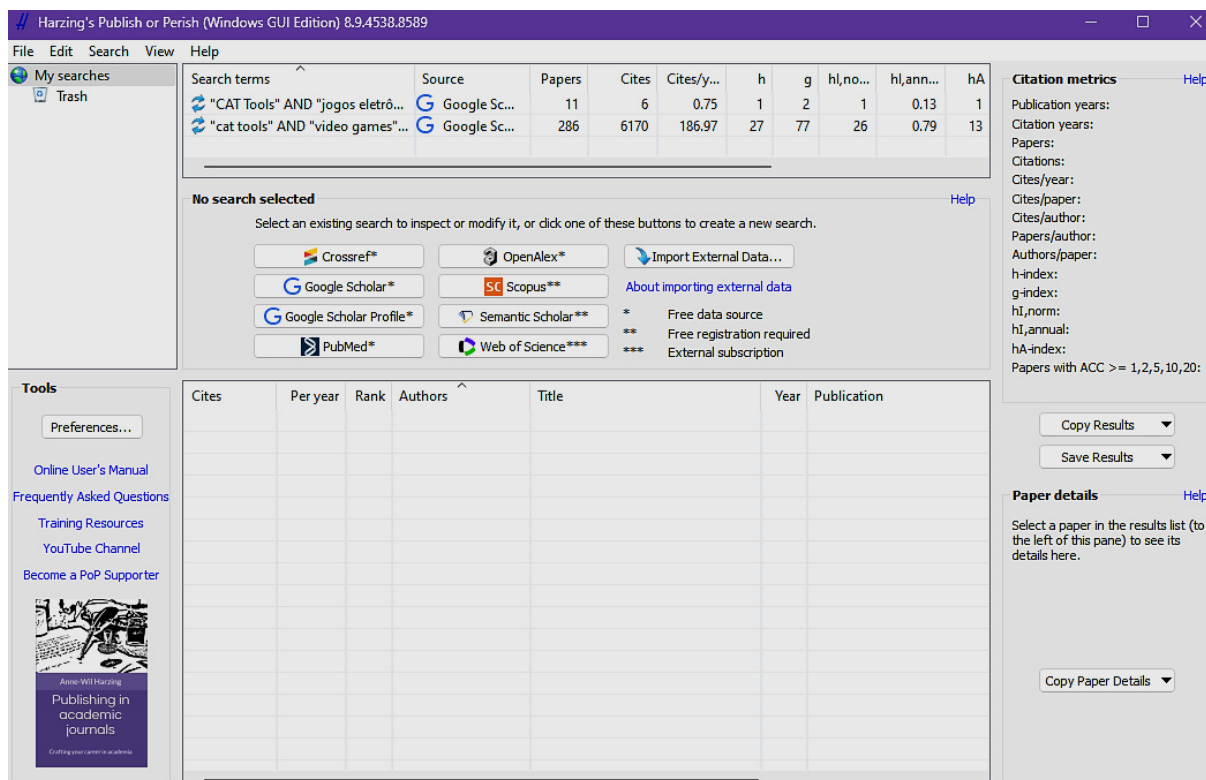
O objetivo, em uma primeira etapa, foi encontrar trabalhos que tivessem como tema principal a utilização de *CAT tools* em jogos digitais. Com a intenção de criar um *corpus* de estudos através do qual pudesse identificar quais *CAT tools* são mais citadas por pesquisadores do subcampo da tradução e localização de jogos, decidi coletar e identificar quais são essas pesquisas. Para isso, o método de coleta de dados escolhido para esse propósito foi o de levantamento bibliométrico.

De acordo com De Souza, Almeida e Bezerra, “...a Bibliometria é descrita como um método de levantamento das atividades científicas e correlatas, mediante a análise de dados que compartilham de características semelhantes”. Também segundo os autores,

[...] pode-se entender a Bibliometria como um método quantitativo e sistemático, alicerçado em métricas estatísticas e matemáticas, com o propósito de analisar e avaliar as produções científicas em uma determinada área do conhecimento, a partir de indicadores específicos, como os de citação, por exemplo. (De Souza; Almeida; Bezerra, 2024, p. 8)

Para delimitar a pesquisa, foram selecionadas palavras-chave relacionadas ao tema proposto, como *CAT tools* e jogos digitais. O levantamento bibliométrico foi feito através da ferramenta *Publish or Perish*, que, de acordo com seu site oficial, é um software gratuito que coleta e analisa citações acadêmicas. A ferramenta utiliza diversas bases de dados para reunir os dados, os analisa e retorna resultados em forma de métricas de citações, como o número de trabalhos, citações totais e o índice H, um índice que mede o impacto das pesquisas de um determinado pesquisador analisando a quantidade de citações que seus trabalhos receberam.

Figura 1 - Tela inicial do software Publish or Perish



Fonte: Elaborado pela autora

Por sua abrangência e gratuidade, o Google Scholar (Google Acadêmico) foi selecionado como a base de dados através da qual conduzi a pesquisa bibliométrica no Publish or Perish, utilizando algumas palavras-chave sobre as quais comentarei a seguir.

O levantamento dos dados foi dividido em duas etapas: uma etapa para coletar os trabalhos em língua portuguesa e uma segunda etapa para coletar os dados em língua inglesa. A escolha de incluir trabalhos em língua inglesa justifica-se principalmente pela possibilidade de obter um panorama mundial sobre a *CAT tool* mais citada também por autores fora do Brasil, levando ainda em consideração o fato de a língua inglesa ser utilizada em grande escala nos meios científico e acadêmico. Quando pensamos no cenário da localização de jogos, já é evidente que o inglês é o idioma fonte de grande parte das produções e, em outros casos, um idioma intermediário, pois muitos jogos produzidos em outros idiomas passam pelo processo de tradução indireta, tendo o inglês como o idioma da primeira tradução do texto fonte.

A primeira etapa, portanto, concretizou-se através do levantamento de dados em língua inglesa. Utilizei as palavras-chave *CAT tools* e *Video Games*, escritas entre aspas para um resultado mais apurado e acompanhadas do operador booleano “AND”, que equivale a um “E”,

indicando para o sistema que os resultados devem obrigatoriamente conter as duas palavras-chave indicadas no campo *Keywords*, não somente uma ou outra delas. Foram descartadas citações e patentes às quais o software Publish or Perish também tem acesso, desmarcando a caixa de diálogo correspondente a essas opções. Também não foi estabelecido um limite no campo dedicado à filtragem dos anos a serem considerados nos resultados, para que inclusive eu pudesse ter uma ideia do uso das *CAT tools* aplicadas aos jogos em nível histórico. O resultado dessa busca apontou 286 trabalhos, de naturezas diversas.

O próximo passo foi a filtragem e seleção dos textos que de fato fariam parte do *corpus*. Nesse processo, cada um dos 286 resultados foi analisado. Cada um dos trabalhos foi aberto e os seguintes critérios de eliminação nortearam o processo: caso o tema principal não correspondesse ao assunto de jogos eletrônicos; caso o trabalho fosse um livro ou um capítulo pertencente a um livro, principalmente por dificuldade de acesso e porque grande parte dos livros não estão disponíveis na íntegra na internet, apenas se forem comprados; caso não fosse possível acessar o trabalho (fosse ele um artigo, dissertação, tese ou trabalho de conclusão de curso), em alguns casos por pertencer a um periódico sem livre acesso aos arquivos ou devido a algum problema com o site em que o trabalho estivesse hospedado, impedindo o acesso ao arquivo. Ao fim, somente 26 trabalhos foram selecionados.

Para o levantamento do *corpus* em português, apliquei o mesmo procedimento, porém com a alteração nas palavras-chave, desta vez: *Video Games* por *Jogos Eletrônicos*. O operador booleano “AND” foi mantido e a pesquisa foi feita dentro das mesmas condições e critérios da pesquisa anterior. Somente 11 resultados foram obtidos e, entre eles, apenas sete poderiam ser aproveitados, pois os quatro trabalhos restantes foram descartados por não se encaixarem no tema proposto. Entretanto, todos os sete resultados encontrados na pesquisa dedicada aos resultados em língua portuguesa também estavam presentes na pesquisa destinada aos resultados em língua inglesa, portanto a pesquisa retornou apenas resultados já obtidos na etapa anterior.

Considerando o número pouco expressivo de resultados compatíveis com a pesquisa, optei por utilizar também outras bases de dados presentes no software Publish or Perish. As bases utilizadas nessa etapa seguinte foram Crossref, OpenAlex, Scopus e Semantic Scholar. As outras bases de dados foram desconsideradas por não serem relevantes à pesquisa ou por dificuldade de acesso, a saber: Google Scholar Profile, que busca resultados baseados nos perfis dos pesquisadores; PubMed, que tem como foco citações da área da biomedicina e outras áreas

das ciências naturais; e Lens.org e Web of Science, que necessitam de uma chave API, isto é, um identificador exclusivo usado como meio de autenticação.

A nova pesquisa foi realizada sob as mesmas condições e com as mesmas palavras-chave da primeira etapa. Por não aceitar o operador booleano “AND”, tornando impossível uma filtragem mais precisa dos resultados, a base de dados Crossref apresentou 1000 ocorrências. Dessas, todos os trabalhos relevantes e que correspondiam aos critérios estipulados anteriormente já haviam sido apontados na pesquisa em que utilizei o Google Scholar e nenhum novo trabalho foi encontrado.

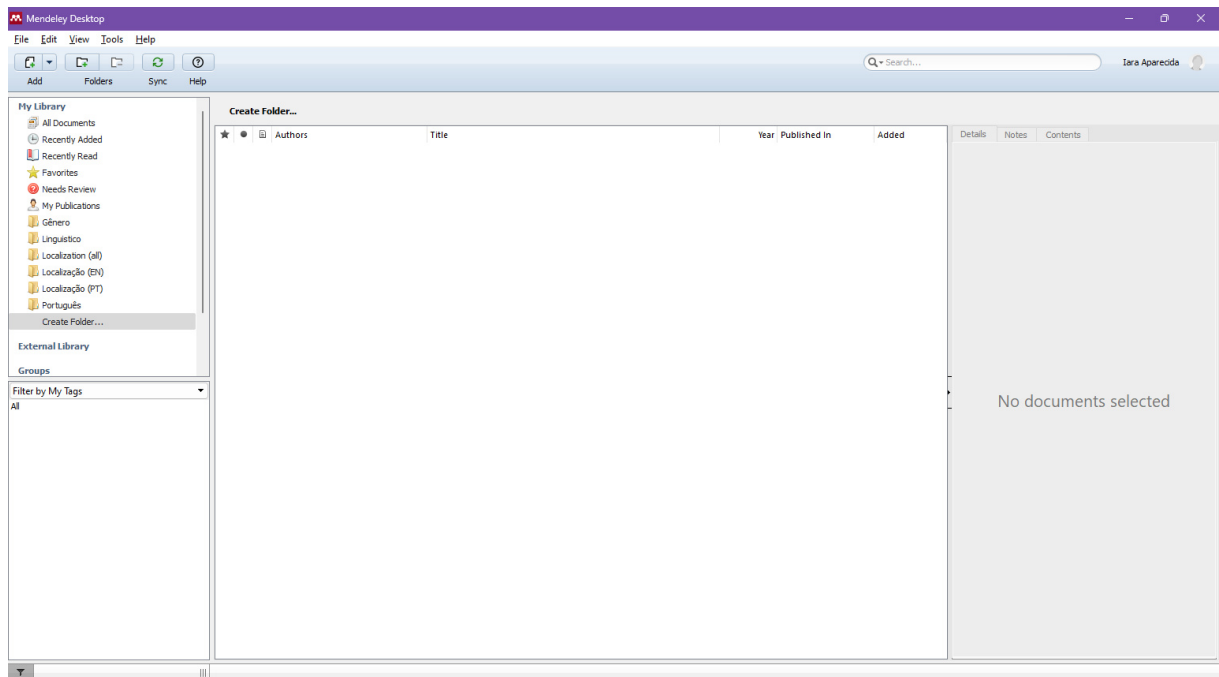
As outras bases de dados, OpenAlex, Scopus e Semantic Scholar, apresentaram para as palavras-chave *CAT tools* e *Video Games*, respectivamente, 48, 7, 25 resultados. Dentre esses resultados, apenas a Scopus apresentou um resultado relevante, mas que também já havia sido apontado pelo Google Scholar. Para as palavras-chave *Jogos Eletrônicos* e *CAT tools*, apenas a OpenAlex apresentou resultados. Dos 4 resultados, apenas um era relevante e também já havia sido apontado pelo Google Scholar.

Para aumentar as opções, devido ao número ainda reduzido de resultados apresentados na pesquisa por palavras-chave, optei também por fazer uma pesquisa manualmente em dois periódicos brasileiros da grande área da Linguística e Linguística Aplicada, a *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, em seu volume 20, número 4, e a revista *Alea Iacta Est*, em seu número 15. Esses números especiais dessas revistas dedicaram-se, exclusivamente, a jogos eletrônicos, digitais e outros. Os dois periódicos somam 14 artigos que foram analisados um a um na busca de palavras-chave que pudessem apontar o uso de *CAT tools*. Para isso, utilizei o comando *find* (CTRL + F), pesquisando palavras como “CAT”, “ferramenta”, “tool”, com o intuito de encontrar possíveis trechos em que houvesse citação a *CAT tools*. Desses artigos, apenas um deles apresentou resultados. O resultado em questão foi adicionado à pasta do software *Mendeley*, um software de gerenciamento de referências, e à tabela da contagem dos artigos.

O próximo passo foi a categorização e armazenamento dos resultados. Para essa etapa, o já citado *software Mendeley* foi utilizado. Cada um dos 27 trabalhos foi registrado no programa, em uma pasta geral. Alguns dados como nome, tipo de trabalho, autor, ano, número de páginas, resumo e URL foram adicionados ao campo “detalhes” de todos os 27 trabalhos. Outros dados como palavras-chave, DOI e link foram adicionados somente a alguns trabalhos, pois nem todos continham esse tipo de informação. Em seguida, os arquivos foram divididos em duas pastas, uma para cada idioma. O último passo foi a criação de *tags* para facilitar a

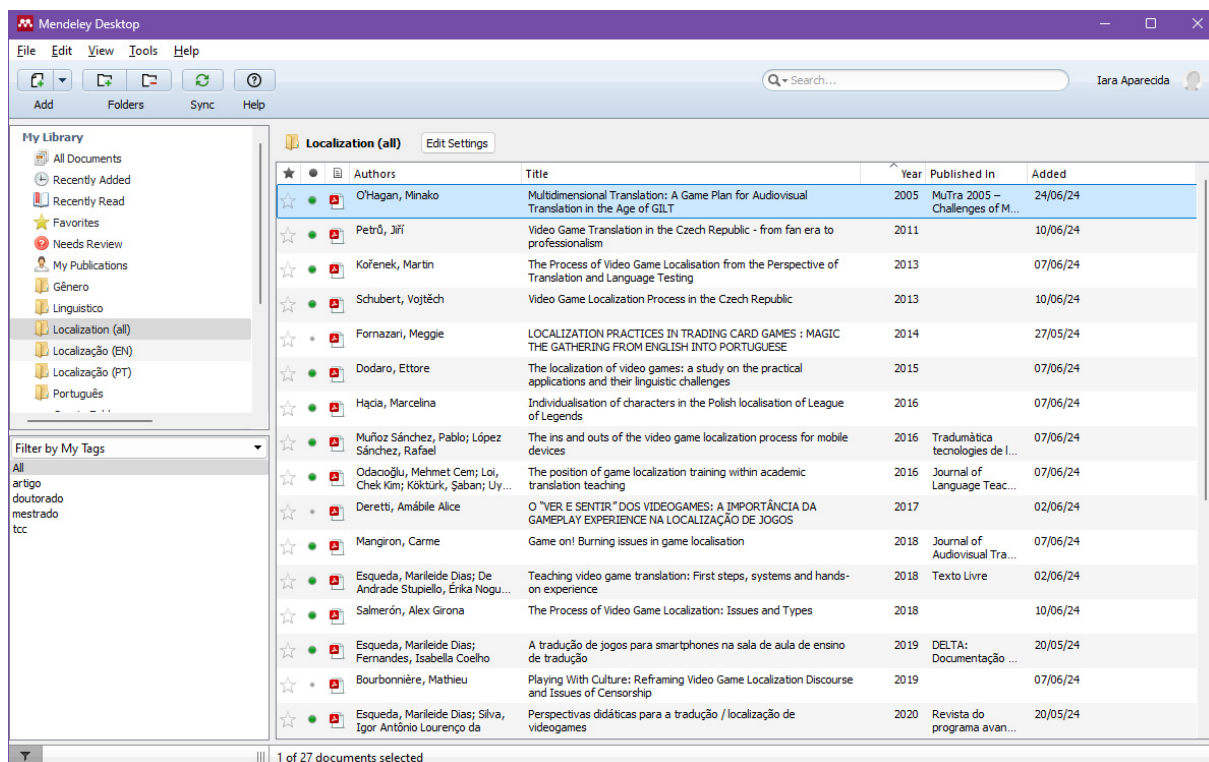
filtragem dos trabalhos de acordo com seu tipo. Quatro *tags* foram criadas, a *tag* “artigo” para catalogar os artigos, a *tag* “doutorado” para catalogar as teses de doutorado, a *tag* “mestrado” para catalogar as dissertações de mestrado e a *tag* “tcc” para catalogar os trabalhos de conclusão de curso. Desta forma, foi possível separar os trabalhos por idioma, por tipo e também por idioma e tipo, ao mesmo tempo.

Figura 2 – Tela inicial do software Mendeley



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 3 – Tela do software Mendeley com os resultados já organizados



Fonte: Elaborado pela autora

A próxima etapa consistiu na catalogação dos metadados dos resultados obtidos. Para isso, foram construídos dois quadros diferentes para cada idioma, um deles abrangendo os TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado e outro contendo os artigos, totalizando quatro quadros.

O quadro destinado a catalogar TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em inglês foi dividido em dez categorias que compõem os metadados: 1) Tipo; 2) Autoria; 3) Orientação; 4) Título; 5) Palavras-chave; 6) Instituição; 7) País; 8) Ano; 9) Jogo, caso o trabalho tivesse um jogo em específico como tema principal e 10) *CAT tools* mencionadas. Já o quadro destinado a esses mesmos dados, mas para os trabalhos em português, possui as mesmas categorias, exceto a que designa o país, pois apenas uma delas não foi produzida no Brasil, pertencente à Universidade de Coimbra, em Portugal, dado que foi sinalizado na categoria “instituição”.

Os quadros destinados a catalogar os artigos possuem as mesmas categorias em ambos os idiomas: 1) Autoria; 2) Título; 3) Palavras-chave; 4) Local de publicação, categoria destinada ao periódico ou revista em que o artigo foi publicado; 5) Jogo; 6) Ano 7) *CAT tools* mencionadas.

Os dados de todos os quadros foram organizados em ordem cronológica crescente, da publicação mais antiga dentro da categoria até a mais recente registrada.

Para a obtenção dos dados a serem inseridos na categoria “*CAT tools*”, utilizei o comando *find* (CTRL + F), com o intuito de destacar certas palavras-chave pertinentes, palavras-chave essas que possibilitariam a localização dos trechos em que as ferramentas de tradução foram citadas nos trabalhos, viabilizando a extração das ferramentas citadas nos textos, com o intuito de identificá-las e quantificá-las, para que fosse possível reconhecer qual ou quais ferramentas são mais citadas, se há unanimidade em algum aspecto e, possivelmente, quais suas aplicabilidades. Posteriormente, o mesmo comando foi utilizado para identificar os trechos em que as *CAT tools* foram mencionadas para tornar possível a compilação das considerações apresentadas em cada texto sobre o uso das *CAT tools* na localização de jogos.

A partir dos quadros, foi elaborada uma breve discussão e análise de alguns dados presentes, selecionados de acordo com a repetição e relevância para esta dissertação. Tais dados também foram representados em gráficos para uma melhor visualização.

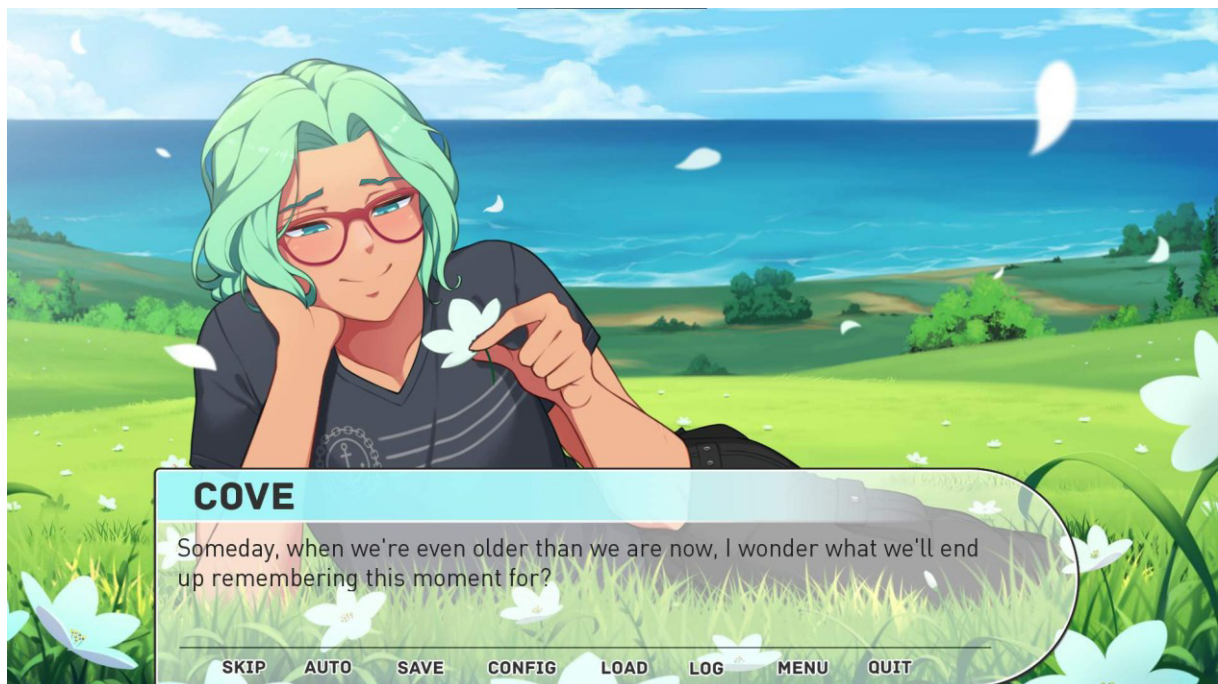
A última etapa consistiu em uma breve demonstração de viés prático, associando o uso de uma *CAT tool* ao processo de localização de um jogo, para a coleta de exemplos a fim de discutir as questões relacionadas ao propósito desta dissertação, isto é, sobre os possíveis impactos, prós ou contras, da utilização de *CAT tools* e seus possíveis fatores, sejam eles limitantes ou não. Para isso, revisei a tradução feita em minha monografia (Silva, 2022), transformando-a em uma memória de tradução e selecionei novos trechos para a tradução, dessa vez utilizando uma ferramenta de tradução para comentar tanto o desenvolvimento da tradução quanto a performance da ferramenta aplicada àquele contexto.

3.1. O jogo e passos metodológicos seguintes

O jogo escolhido foi *Our Life: Beginnings and Always*, um *visual novel indie* gratuito e lançado em 2020 pela empresa *GB Patch*. A história acompanha um personagem altamente personalizável, representando o jogador, e seu vizinho de porta, Cove Holden, durante quatro verões ao longo de 15 anos. O jogo, já abordado em Silva (2022), possui um grande volume de textos, cerca de 400 mil palavras apenas na história principal, sem considerar outros elementos pertencentes à *engine* (*software* desenvolvedor de jogos) em que foi desenvolvido, os materiais

de divulgação e os conteúdos extras. O grande volume de textos, que justifica a necessidade do uso de ferramentas de tradução, é uma característica comum do gênero *visual novel*, que tem sua jogabilidade baseada nos textos apresentados na tela, tendo imagens e efeitos sonoros como um apoio, o que torna a interação entre o jogo e o jogador diferente de jogos que têm sua jogabilidade baseada, grande parte do tempo, em movimentação ou jogos que unem esses dois tipos de mecânica. Além disso, certos elementos pertencentes à história, como as escolhas de resposta e a possibilidade de personalização de grande parte da vida e história do personagem do jogador e da tradução das partes referentes à interface do utilizador, como menus, tutoriais e mensagens do próprio jogo, também serão analisados.

Figura 4 - Tela do jogo Our Life: Beginnings and Always



Fonte: Elaborado pela autora

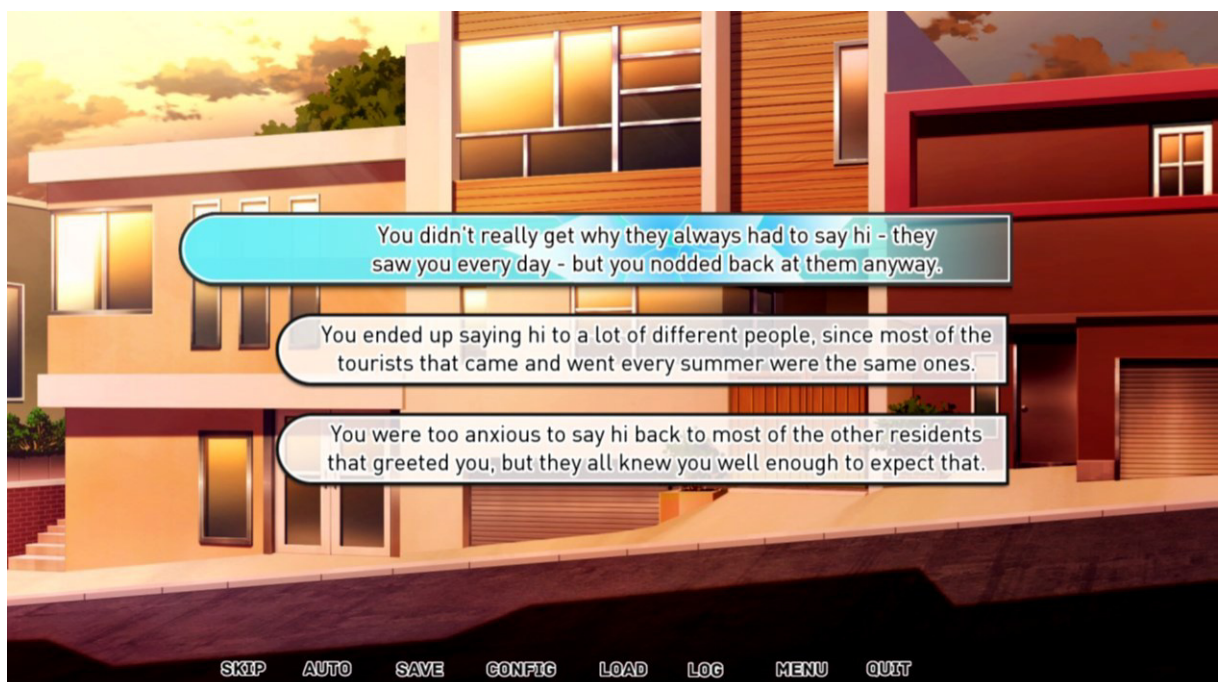
O gênero *visual novel* é marcado por sua jogabilidade simples e intuitiva, sem mecânicas de movimentação de personagem em sua grande maioria, sendo composta apenas de um plano de fundo com personagens e objetos adicionados, também conhecidos como *sprites*, e uma caixa de diálogo em que todos os textos e diálogos do jogo são apresentados. Os *visual novels* também são marcados pela possibilidade de interação com a história através de escolhas que podem ser feitas pelo jogador ao longo da história. Essas escolhas podem influenciar em aspectos como a forma como os personagens interagem entre si e com o jogador e em como a história se desenvolve, abrindo um leque de possibilidades sobre como o jogo pode terminar,

pois parte dos jogos dos gênero têm múltiplos finais que são desencadeados pelas ações do jogador.

Our Life é um jogo baseado em uma dinâmica de relacionamento, com uma mecânica de afetividade que guia as ações dos personagens em se tratando do personagem principal. Esse tipo de mecânica é comum dos jogos do tipo *simulador de encontros*, que têm como objetivo principal relacionar-se e conquistar os personagens ao longo da história. A grande maioria desses jogos conta com uma maneira particular de fazer com que o jogador alcance esse objetivo, normalmente através de um sistema de pontos, com cenários que levam a situações cuja reação ou escolha do personagem do jogador leva a interações positivas ou negativas com os personagens da história. *Our Life* tem um sistema baseado em afeição, mas que é decidido e controlado pelo jogador logo antes do início de uma nova fase do jogo, um *Step*.

A Figura 5, a seguir, ilustra a mecânica de escolhas em jogo, com a primeira escolha a ser feita na história, que apresenta três possibilidades para o jogador. Em alguns jogos do gênero, essa mecânica altera aspectos durante o desenvolvimento do enredo que podem refletir tanto apenas no contexto em que a escolha precisa ser feita, ou seja, as mudanças pontuais que afetam somente aquele momento específico da história, quanto em todo o jogo de forma geral, trazendo consequências para o jogador. Essas consequências variam de acordo com a proposta do jogo, podendo levar o jogador a finais diferentes ou, até mesmo, ao fim abrupto da história.

Figura 5 - Tela com a primeira escolha a ser feita no jogo

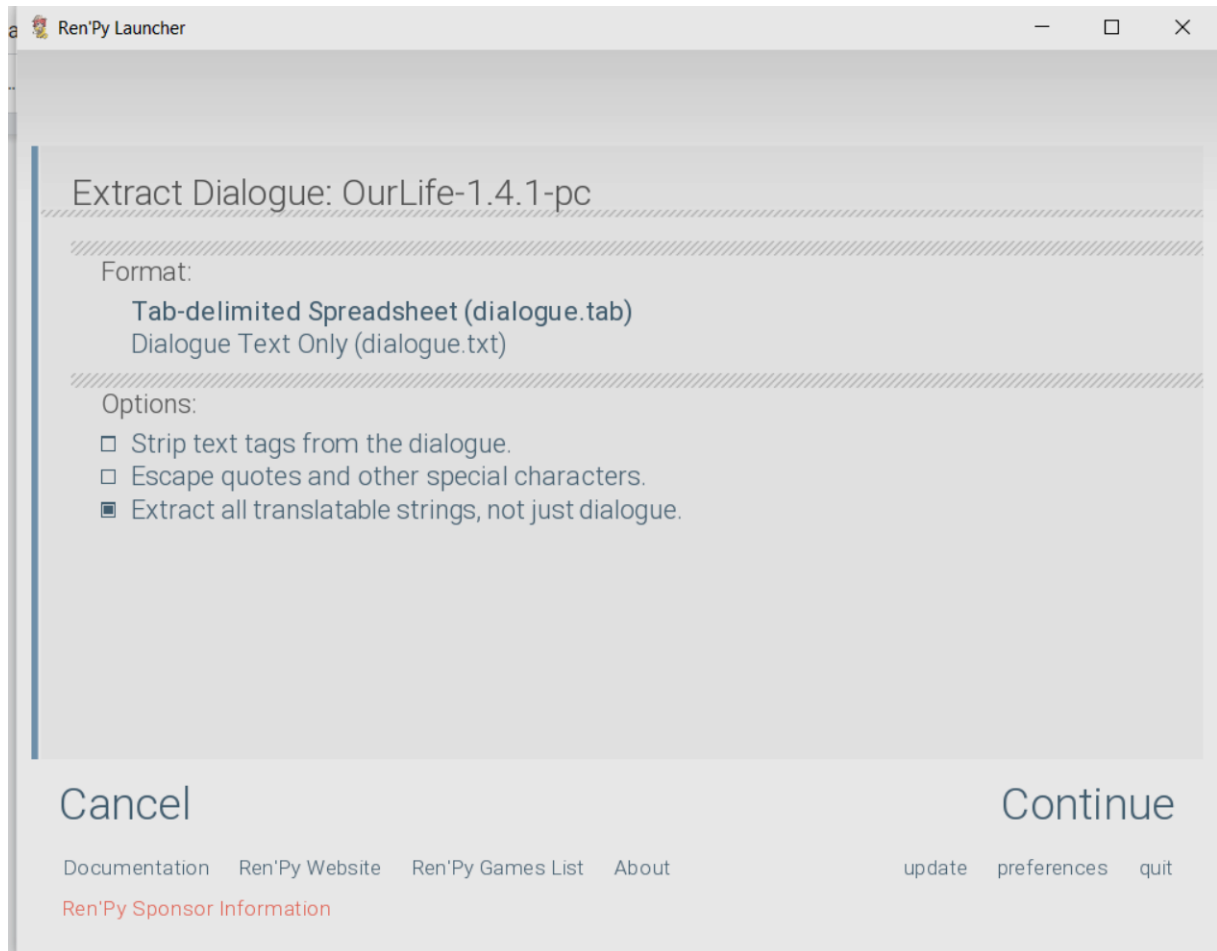


Fonte: Elaborado pela autora

Em *Our Life*, porém, as escolhas não alteram o rumo da história. A mecânica é apenas uma forma de tornar o jogo ainda mais personalizável, trazendo mais opções para que o jogador tenha mais possibilidades ao reagir às situações, dando uma profundidade maior à personalidade do personagem, aumentando a imersão e fortalecendo a conexão entre jogo e jogador. Cada uma das escolhas tem uma cor ao fundo, que pode ser vista quando o jogador passa o cursor do *mouse* por cada uma delas, podendo ser azul, verde ou amarelo. Essas cores indicam apenas a emoção e o tom de cada uma das opções, melhorando a compreensão de cada uma delas, pois o texto pode ser interpretado de diversas maneiras. O significado das cores é, de acordo com o tutorial do jogo: azul indica uma resposta mais casual ou direta, amarelo indica uma mais emotiva ou sensível e o verde indica tom de incerteza ou é sem compromisso.

Em minha monografia (Silva, 2022), para a extração do arquivo com os elementos traduzíveis, utilizei o próprio motor (*engine*) em que o jogo foi desenvolvido. *Ren'py* é um motor de jogos *open source* específico para a criação de *visual novels*, utilizado por grande maioria dos criadores atuais do gênero. Além de ser um motor de fácil acesso, também proporciona soluções para a localização dos jogos, com a possibilidade de extrair o conteúdo traduzível, preparar arquivos e pastas automaticamente e documentação de apoio voltada para o assunto. Após a extração, as cenas foram selecionadas e copiadas para uma planilha em branco no Excel, o arquivo base que viria a ser executado na *CAT tool* Trados Studio que selecionei para esta dissertação.

Figura 6 - Funcionalidade extract dialogue do software Ren'py



Fonte: Elaborada pela autora

Os passos utilizados para a extração foram os mesmos de Silva (2022). No *software* há a possibilidade, dentro das opções de extração de diálogo, de extrair todas as *strings* traduzíveis, como tutoriais e partes referentes à interface do usuário, como os menus. O formato selecionado, *tab-delimited spreadsheet*, traz não apenas as linhas traduzíveis, mas também outros metadados como o nome do arquivo, identificador, número da linha e script. Esses metadados podem ser importantes para questões de desambiguação, pois fornecem mais contexto sobre a *string*, possibilitando a resolução de alguns possíveis problemas durante a tradução.

Apesar de a possibilidade de utilização desses metadados, eles foram desconsiderados pois não havia tempo o suficiente para que fossem utilizados e analisados. Então, o passo seguinte foi mover apenas as linhas selecionadas do texto para um novo arquivo, dessa vez no formato *.xlsx*, que foi utilizado para a tradução no *Trados Studio*. Após a extração e organização

dos trechos a serem traduzidos, parti para o segundo passo, a recuperação e organização da tradução feita em Silva (2022), que foi transformada em uma memória de tradução.

No arquivo de extração, existem mais de 32 mil linhas de texto traduzível. De acordo com os desenvolvedores, o jogo tem mais de 400 mil palavras apenas em sua versão básica e gratuita, sem o conteúdo extra que pode ser adquirido separadamente. Por questões de tempo e espaço, não foi possível traduzir grandes porções do texto do jogo, principalmente por essa breve análise se tratar de aspectos técnicos da aplicação de um jogo a uma *CAT tool*, não de aspectos linguísticos como na tradução parcial realizada por mim (Silva, 2022). Portanto, para esta dissertação, o recorte se limitou apenas ao tutorial principal e uma cena de cada uma das quatro partes do jogo, chamadas de *Steps*. O total de linhas no Excel é de 359, porém, considerando as diferenças de organização e segmentação entre o Excel, que considera cada linha um bloco do diálogo a ser exibido durante o jogo, e o Trados, que considera um segmento uma frase delimitada por um ponto final, o arquivo final já executado no Trados Studio tem um total de 540 segmentos.

Esta dissertação de mestrado, portanto, busca complementar o trabalho anterior ao abordar o uso de *CAT tools* e como podem ser úteis, ou não, ao tradutor e localizador de jogos. No trabalho anterior, no entanto, como mencionado, o foco foi apenas analisar o processo de tradução dos excertos selecionados, no ponto de vista de aspectos linguísticos e culturais, com o objetivo de discutir a multimodalidade dos jogos digitais e a importância do potencial criativo do tradutor.

Em Silva (2022) foram traduzidas cerca de 400 linhas de texto selecionadas de diferentes cenas das três partes disponíveis do jogo até o momento. Atualmente, o jogo conta com um epílogo gratuito e mais alguns conteúdos extras pagos, relacionados tanto ao personagem principal, Cove Holden, quanto aos personagens secundários, Derek e Baxter. Essa tradução anterior foi utilizada para a criação de uma memória de tradução do jogo, com o objetivo de explorar também a ferramenta de alinhamento e o recurso de criação de memórias de tradução.

A tradução anterior foi feita em um arquivo de planilha, pois não havia intenção de utilizar uma *CAT tool* naquele momento, pois o objetivo era o de apenas analisar o texto e sua tradução. Esse arquivo, além do texto original e da tradução, continha alguns dados relacionados ao jogo, como identificadores de personagens, arquivos e cenas, que são extraídas junto ao texto na ferramenta utilizada. O passo seguinte, então, foi limpar os dados dessa

planilha, separando apenas o texto original e sua tradução em documentos diferentes, ainda do tipo planilha, no formato .xlsx. Após a extração, esse arquivo foi submetido ao alinhador do *Trados Studio*, para que pudesse ser convertido em uma memória de tradução. A Figura 7 é uma captura de tela da planilha com o texto original e a tradução feita em Silva (2022).

Figura 7 - Planilha com o texto original e a tradução dos trechos de Silva (2022)

A	B	C	D	E	F	G
Identifier	Character	Dialogue	Tradução	Filename	Line Number	RenPy Script
prologue_05267262		Summer in Sunset Bird was a special time of year. Your usually	O verão em Sunset Bird era uma época especial do ano. Sua	game/prologue.rpy	101	[what]
prologue_66e4b163		It was a popular tourist destination, with people coming from all over	Era um destino turístico bem popular, então pessoas vinham de todo	game/prologue.rpy	102	[what]
prologue_584027cc		The smell of the ocean, crisp and salty, hung in the air, bringing	O cheiro do mar, refrescante e salgado, abraçava o ar e trazia	game/prologue.rpy	103	[what]
prologue_03a0e4b8		During the summer, your moms didn't like you to wander too far	No verão, suas mães não gostavam que você fosse muito longe fora	game/prologue.rpy	104	[what]
prologue_97efbc23		That included the people.	Isso incluía as pessoas.	game/prologue.rpy	105	[what]
prologue_e7f62be7		Families came and went from Sunset Bird, but they mostly stayed	Famílias iam e vinham de Sunset Bird, mas a maioria acabava	game/prologue.rpy	106	[what]
prologue_f0316038		They built businesses, they got to know each other, and they	Eles construíam seus negócios, conheciam uns aos outros e com	game/prologue.rpy	107	[what]
		Going for a walk around town mostly meant that the familiar, friendly	Sair para caminhar pela cidade significava, na maioria das vezes, que	game/prologue.rpy	108	[what]
		You didn't really get why they always had to say hi - they saw you	Você não entendia bem por que eles sempre diziam oi, já que viam	game/prologue.rpy	112	
		You ended up saying hi to a lot of different people, since most of the	Você acabava dizendo oi pra um monte de pessoas diferentes, já	game/prologue.rpy	112	
		You were too anxious to say hi back to most of the other residents	Por causa da ansiedade, você não conseguia dizer oi para a maioria	game/prologue.rpy	112	
prologue_3e5d81fc		It was the polite thing to do, after all. And your moms had taught you	Era o mais educado a se fazer, afinal. E suas mães sempre	game/prologue.rpy	116	[what]
prologue_6615c001		You enjoyed learning all about where they were visiting from and	Você gostava de descobrir tudo sobre onde eles vieram e queria	game/prologue.rpy	120	[what]
prologue_54ac451		They still smiled at you anyway, and that made you feel a little more	Eles sorriam sempre sorriam para você, e isso fazia com que se	game/prologue.rpy	123	[what]
prologue_9ef98e12		But today, there was a man sitting on the curb outside your house.	Mas hoje tinha um homem sentado na frente da sua casa, no meio	game/prologue.rpy	126	[what]
prologue_89d2aa43		He was sitting with his head in his hands, his whole body slumped	Ele estava sentado com a cabeça nas mãos, o corpo todo curvado,	game/prologue.rpy	130	[what]
prologue_76cbe9fb		Whoever, or (i)whatever(i) he was, you had never seen him before.	Seja lá quem ele fosse, ou (i)o que fosse(i), você nunca tinha visto	game/prologue.rpy	131	[what]
prologue_29d60adc		One thing about knowing everyone in Sunset Bird, was that people	Conhecer todos em Sunset Bird significava que as pessoas que você	game/prologue.rpy	132	[what]
prologue_32e26244		It was rare for tourists to venture into the "residential district", as	Era raro que turistas se aventurassem no "distrito residencial", como	game/prologue.rpy	133	[what]
prologue_9b9b2235		So, for you, not knowing who a total stranger was set off a lot of red	Então, para você, ver uma pessoa totalmente estranha disparou um	game/prologue.rpy	134	[what]
prologue_b3dc879c		Your moms had a talk with you and your big sister Lizzie about this	Suas mães já conversaram com você e com sua irmã mais velha	game/prologue.rpy	135	[what]
		You hadn't exactly been listening at the time. You think it could be	Você não estava escutando na hora. Você achava que estava tudo	game/prologue.rpy	139	
		They mentioned that some people aren't good to talk to, but other	Elas falaram que não era boa ideia falar com algumas pessoas, mas	game/prologue.rpy	139	
		You remember that it's okay to run away if you feel uncomfortable.	Você se lembra de que está tudo bem sair correndo se se sentir	game/prologue.rpy	139	
prologue_d0f0eed1		But you weren't sure about this man yet.	Mas você não tinha certeza sobre esse homem ainda.	game/prologue.rpy	141	[what]
prologue_e3356249		You weren't sure about this man yet.	Você não tinha certeza sobre esse homem ainda.	game/prologue.rpy	144	[what]
prologue_e3356249_1		You weren't sure about this man yet.	Você não tinha certeza sobre esse homem ainda.	game/prologue.rpy	147	[what]
		Still, you felt a bit scared knowing that he was blocking the way to	Mesmo assim, você ficou com um pouco de medo por ele estar	game/prologue.rpy	152	
		But you were pretty interested. You wanted to know more about	Mas sua curiosidade era grande. Você queria saber o que estava	game/prologue.rpy	152	
		Whether he was nice or not, you didn't wanna be bothered.	Ele sendo legal ou não, você não queria que te incomodassem.	game/prologue.rpy	152	
prologue_077da663		You slowed down, your mind racing for ideas on how to get past him	Você foi mais devagar, procurando em sua cabeça por ideias de	game/prologue.rpy	155	[what]
prologue_e71b4dce		There was a split second where your eyes met and you took in a	Seus olhos se encontraram por um segundo e você respirou fundo,	game/prologue.rpy	156	[what]
prologue_cb6b16e0	un	Hey!	Olá	game/prologue.rpy	157	un "[what]"
prologue_0c5f60a7		His voice startled you and made you jump, but still you didn't look at	A voz dele assustou você, mas ainda assim você não olhou para ele	game/prologue.rpy	158	[what]
prologue_460d9000		The bird landed on top of a nearby gatepost and its black feathers	O passarinho pousou em um portão ali perto, as penas pretas	game/prologue.rpy	159	[what]

Fonte: Elaborado pela autora

Após a extração dos trechos a serem traduzidos e a organização dos trechos já traduzidos que foram utilizados para compor a memória de tradução, iniciou-se o processo de tradução, período em que foram feitas considerações sobre o uso da ferramenta. Para essas considerações, apresentadas no capítulo 5, o primeiro passo foi, durante a tradução dos trechos selecionados, a realização de anotações e comentários relacionados ao desempenho do programa Trados Studio, o desempenho das funcionalidades utilizadas e reflexões sobre como elas auxiliaram ou interferiram em meu processo de tradução. Essas observações foram feitas considerando questões que remetem às descrições de Garcia (2015) sobre os SMT, informações relevantes do texto traduzido e mecânicas do jogo selecionado.

O passo final, após o fim da tradução, foi a análise e comparação entre as quatro funcionalidades chave mencionadas na página dedicada à localização de jogos no site⁶ do *software* memoQ e as funcionalidades preexistentes do Trados Studio. Essa comparação foi realizada pois, de acordo com o que é mencionado na página, essas funcionalidades são “Functionality Tailored to the Gaming Industry”, em tradução minha, “Funcionalidades Adaptadas para a Indústria de Jogos”. Para a realização desse passo, as funcionalidades foram analisadas com o auxílio da documentação disponível no site do *software*. Em seguida, a documentação do Trados Studio também foi utilizada para verificar se a ferramenta oferece ou não alguma funcionalidade semelhante.

O capítulo seguinte apresenta todos os dados recolhidos e já organizados, além de conter as análises e comentários feitos sobre o *corpus* compilado através do levantamento bibliométrico. Vale esclarecer que os dados bibliométricos não são exaustivos, uma vez que se torna impossível abranger todos as publicações sobre localização de jogos, tanto no Brasil quanto no exterior. Por exemplo, embora não tenhamos encontrado trabalhos sobre o uso das *CAT tools* em números especiais sobre jogos do periódico *Scientia Translationis* vinculado à Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), um exame detalhado de seus conteúdos poderia, em trabalhos futuros, nos fornecer outras pistas sobre a complexidade de jogos.

⁶ Disponível em: <https://www.memoq.com/solutions/game-localization/>

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

Considerando a proposta de uma análise não exaustiva, abordo os dados bibliométricos de um ponto de vista quantitativo, visando traçar um breve panorama sobre as tendências do uso das *CAT tools* nas pesquisas coletadas. Menciono que a análise não é exaustiva porque sabe-se que algumas pesquisas podem não estar indexadas no Google Acadêmico, alguns links podem estar “quebrados”, ou seja, não poderiam ser acessados devido a instabilidades técnicas ou outros problemas, e pode até mesmo haver imprecisão da própria ferramenta *Publish or Perish* na busca de dados. Então, este trabalho tratará apenas os dados encontrados no momento da pesquisa a partir das palavras-chave delimitadas e das bases de dados escolhidas.

4.1. Dados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em inglês

O Quadro 1, a seguir, apresenta os metadados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em língua inglesa levantados através do Publish or Perish. As informações dividem-se em 1) Tipo; 2) Autoria; 3) Orientação; 4) Título; 5) Palavras-chave; 6) Instituição; 7) País; 8) Ano; 9) Jogo, caso o trabalho tenha um jogo em específico como tema principal; 10) *CAT tools* mencionadas. O Quadro 1 está organizado em ordem cronológica crescente, do registro mais antigo ao trabalho mais recente.

Quadro 1 – Dados dos Trabalhos de Conclusão de Curso, Dissertações de Mestrado e Teses de Doutorado em Inglês

Tipo	Autoria	Orientação	Título	Palavras-chave	Instituição	País	Ano	Jogo	<i>CAT tools</i>
Trabalho de Conclusão de Curso									
TCC	Kořenek	Král	The Process of Video Game Localisation from the Perspective of Translation and Language Testing	-	Univ. Palacký	República Tcheca ⁷	2013	-	Trados Studio, SDLX, Wordfast, memoQ, Déjà Vu
TCC	Hącia	Hołobut	Individualisation of characters in the Polish localisation of League of Legends	-	Univ. Jagiellońska	Polônia	2016	League of Legends	Trados Studio
TCC	Salmerón	Fernández	The Process of Video Game Localisation: Issues and Types	Commentary; Games	Univ. Autônoma	Espanha	2020	Apollo Justice: Ace Attorney	-

⁷ Foi encontrada também uma grafia alternativa do nome do país, “Tchéquia”.

				industry; Localizati on; Translati on; Video games	de Barcelona		1 8		
TCC	Roshamn	Inose	Cultural Adaptation in Video Game Localization: An Analysis of Cutscene Scripts in Japanese and its translation to English of the game Lost Judgement	Video game localization, cultural adaptation, Japanese – English translation, functional approach, foreignization, domestication, free translation	Univ. Dalarna	Suécia	2 0 2 2	Lost Judgement	-
Dissertação de Mestrado									
M	Petrů	Rambousek	Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism	-	Univ. Masaryk	República Tcheca	2 0 1 1	-	Trados Studio
M	Schubert	Rambousek	Video Game Localization Process in the Czech Republic	-	Univ. Masaryk	República Tcheca	2 0 1 3	-	-
M	Fornazari	Fernandes	Localization practices in trading card games: <i>magic the gathering</i> from English into Portuguese	Translation Practices, Localization, Trading Card Games	Univ. Federal de Santa Catarina	Brasil	2 0 1 4	Magic The Gathering	-
M	Dodaro	Cesiri	The localization of video games: a study on the practical applications and their linguistic challenges	-	Univ. de Veneza	Itália	2 0 1 4	-	-
M	Bourbonnière, M.	Folaron, D.	Playing With Culture: Reframing Video Game Localization Discourse and Issues of Censorship	-	Univ. Concordia	Canadá	2 0 1 9	-	SDL Passolo and Catalyst
M	Salas, D.	García, E. H.	Annotated Translation of the Video Game Rocket League	annotated translation ; audiovisual translation ; machine translation ; translation ; translation errors; video game localisation	Univ. Autònoma de Barcelona	Espanha	2 0 2 1	Rocket League	-

Teses de Doutorado									
D	Kim, J.	Esser, A.	Actors, Networks and Skopos of Mobile Game Localization	Mobile game; skopos; mobile game localization; network; actor	Univ. Roehampton	Inglaterra	2022	-	Trados Studio, memoQ
D	Rivas Ginel, M.	Gautier, Laurent	The ergonomics of CAT tools for video game localisation	CAT tools; Localisation; Survey; Translation; Videogames	Univ. de Borgonha	França	2023	-	memoQ, Trados Studio, SmartCat, XTM, Crowdin, Wordbee, XLOC, Crowdin, Memsource

Fonte: Elaborado pela autora.

Ao analisar os dados do Quadro 1, foi possível perceber que o país mais presente nas publicações é a República Tcheca, com três trabalhos (um TCC e duas dissertações de mestrado) no intervalo de 2011 a 2013. O TCC publicado em 2013 é afiliado à Universidade Palacký, em Olomuc. Por outro lado, as duas dissertações de mestrado estão afiliadas à Universidade Masaryk, publicadas nos anos de 2011 e 2013 e têm o mesmo orientador, professor Jiří Rambousek. A Universidade Autônoma de Barcelona, na Espanha, tem um TCC e uma tese de doutorado, em 2018 e 2021, mas os trabalhos não compartilham outras semelhanças que possam ser visualizadas no quadro.

Dentre as teses de doutorado, há um trabalho importante a ser destacado. A tese de Rivas-Ginel, *The ergonomics of CAT tools for video game localization*, que se enquadra aos propósitos de minha dissertação. Publicada em 2023 pela Universidade de Borgonha, na França, Rivas-Ginel propõe-se a analisar, através de três pesquisas, dados quantitativos sobre o uso de *CAT tools* no processo de localização de jogos, problemas encontrados pelos profissionais da área de teste linguístico e, por último, dados técnicos através de uma pesquisa destinada aos desenvolvedores de jogos.

Em seu primeiro capítulo, a autora trata da indústria de jogos em um ponto de vista geral, dividindo-a em quatro grandes categorias. Iniciando com uma revisão histórica que analisa até o panorama atual, tendo como ponto de partida os anos 2000, a autora trata dos tipos de plataformas, produtoras e as equipes envolvidas no desenvolvimento de jogos. As próximas duas sessões tratam mais ativamente do processo de desenvolvimento de um jogo, cobrindo ferramentas de desenvolvimento e o ciclo de vida do desenvolvimento de um jogo, da pré-

produção à garantia de qualidade linguística. Já o segundo capítulo trata da localização de jogos propriamente dita, iniciando pela união da definição da localização pela indústria e pela academia, seguindo para um panorama histórico, tipos de localização, características, níveis de localização, estratégias e uma seção que se dedica a falar do processo de localização em si.

O terceiro capítulo, abrangendo o que é de interesse para essa dissertação, apresenta o resultado da primeira pesquisa realizada com profissionais da área de tradução de jogos. A pesquisa reuniu alguns dados pessoais, idiomas utilizados, informações profissionais como histórico educacional e experiência profissional, práticas de negócio e informações sobre o nível de instrução, a familiaridade e a opinião sobre formatos de arquivos, funcionalidades que consideram essenciais, inconvenientes ou de que sentem falta, ferramentas de testagem linguística, recursos, ferramentas de *corpus*, ferramentas de extração e gerenciamento terminológico, *CAT tools* utilizadas e o uso de tradução automática. Vale ressaltar que na pesquisa de Rivas Ginel (2023), a *CAT tool* memoQ é a mais citada, seguida da *CAT tool* Trados Studio, com uma diferença de mais de 100 respostas dos respondentes da pesquisa da autora.

O quarto capítulo apresenta as duas pesquisas seguintes, com perguntas similares, mas destinadas a profissionais da área de testagem linguística e a segunda sendo destinada a desenvolvedores de jogos. O quinto capítulo, por fim, apresenta conclusões e comentários da autora sobre as respostas presentes em todas as categorias, com comparações entre os números e relações entre os dados das três pesquisas realizadas durante o processo.

Rivas Ginel, em 2022, publicou o artigo *Video Game localisation tools: a user survey*. Analisando o ano, o título e o tema, é possível inferir que o artigo se trate de um trabalho prévio à sua tese de doutorado, publicada em 2023. O artigo trata de apenas de uma das três pesquisas que foram realizadas para compor sua tese, a pesquisa que tinha como objetivo mapear quais são as ferramentas mais utilizadas pelos profissionais envolvidos no processo de localização de jogos digitais.

Em seu artigo, Rivas Ginel (2022) apresenta dados coletados em sua pesquisa final e se aprofunda na análise feita em seu artigo anterior publicado em 2021. A pesquisa foi divulgada para agências de tradução, postada em redes sociais e enviada para profissionais, cujo perfil se encaixava com o proposto na pesquisa individualmente, no *LinkedIn*. As pesquisas foram divididas em tópicos, cobrindo informações de caráter pessoal, de caráter educacional e profissional e de caráter tecnológico, como ferramentas usadas, acesso a materiais e formato de

arquivos. As respostas analisadas são de participantes de 113 países diferentes, de idade entre 25 e 34 anos.

Na pesquisa direcionada a tradutores, além das perguntas sobre ferramentas utilizadas, a autora também incluiu perguntas relacionadas ao grau de usabilidade de funcionalidades que poderiam vir a ser incluídas em uma suposta ferramenta direcionada exclusivamente à localização de jogos. O restante das perguntas trata de recursos utilizados normalmente por tradutores e localizadores em um panorama geral, como ferramentas de extração e integração, gerenciamento de projetos e conteúdo, testagem, compilação de *corpus*, extração e gerenciamento de terminologia, *CAT tools* e tradução automática (Rivas Ginel, 2022).

As perguntas direcionadas aos tradutores, segundo a autora, apresentam “[...] dados essenciais para avaliar a possibilidade de criação de uma nova ferramenta ou recurso criado especificamente para a localização de jogos ou que, ao menos, resolva alguns dos problemas encontrados pelos profissionais” (Rivas Ginel, 2022, p.308)⁸. A autora divide a análise das respostas sobre os recursos e funcionalidades baseando-se na quantidade de respostas dos dois extremos, as consideradas essenciais e as consideradas inconvenientes. As *CAT tools*, aparecem em quinto lugar entre as essenciais, atrás de outras funcionalidades como a possibilidade de ver diálogos em ordem, ferramentas de gerenciamento e extração de terminologia, acesso a áudio, vídeo e imagens e a inclusão de ferramentas de controle de qualidade. Por outro lado, nas respostas dos recursos mais inconvenientes, as *CAT tools* também estão entre os cinco mais votados, em quarto lugar, com nove respostas. Apesar de não se aprofundar em motivos ou detalhes nas respostas, a autora cita que, apesar de ter melhorado a performance dos tradutores e simplificado seu trabalho, muitos ainda têm suas desavenças com novas tecnologias (Rivas Ginel, 2022).

Apesar desses contrastes, de acordo com a autora, as *CAT tools* continuam sendo o tipo de tecnologia mais utilizado na área. De acordo com os resultados apontados pela pesquisa, 81,45% dos tradutores e localizadores fazem uso delas regularmente e 11,13% utilizam às vezes, o que corresponde a cerca de 574 usuários. De acordo com os números obtidos na pesquisa, entre os tradutores de jogos, a ferramenta memoQ ocupa o primeiro lugar como a mais popular, utilizada por 496 dos usuários que responderam à pesquisa, seguida do Trados Studio, mencionada por 352 usuários e em terceiro lugar está a Memsource, que sofreu uma alteração

⁸ Tradução feita a partir do original: “[...] provides essential data to evaluate the possibility of creating a new tool or feature specifically designed for video game localisation or, at least, to solve some of the issues encountered by the professionals.”

em seu nome e, atualmente, se intitula Phrase⁹, com 237 menções. A ferramenta gratuita SmartCAT ocupa o quarto lugar, com 117 menções, à frente da Wordfast, que tem 103 menções. Os lugares seguintes pertencem às também gratuitas Omega T e MateCat, com respectivamente 72 e 42 menções e, por último, a ferramenta DéjàVu, com 28 menções.

Essas informações, obtidas a partir do artigo de Rivas Ginel (2022), contrastam de forma interessante com os resultados encontrados nesta dissertação. De acordo com a contagem de *CAT tools* mencionadas nos trabalhos presentes no *corpus* compilado para a análise, a ferramenta com o maior número de menções é a Trados Studio, mencionada em 11 dos trabalhos e, em segundo lugar, está a ferramenta memoQ, citada em 8 dos trabalhos. Wordfast ocupa o terceiro lugar com 6 menções, seguido da ferramenta Alchemy Catalyst, com 4 e, por último, Memsource e Passolo, com 3 menções cada.

Apesar de as duas pesquisas terem quatro ferramentas em comum entre as citadas, as posições em que se encontram são diferentes. A diferença mais discrepante entre os dados é a troca de posições entre as *CAT tools* memoQ e Trados Studio, que ocupam primeiro e segundo lugar nas duas pesquisas, mas em posições distintas. A diferença numérica entre os respondentes que citaram o memoQ é de 144 pessoas a mais que os usuários do Trados Studio. A ferramenta em terceiro lugar no trabalho de Rivas Ginel (2022), Memsource, está em uma das últimas posições de acordo com o número de menções presentes no presente *corpus* que compilei. O Wordfast, que ocupa o quinto lugar na pesquisa da autora, aqui ocupa o terceiro lugar.

A pesquisa da autora foi realizada com profissionais da área e em grande escala, com perguntas e coleta de informações feitas com o propósito de responder questões sobre as ferramentas utilizadas no processo de localização de jogos. Por outro lado, esta dissertação utiliza um levantamento bibliométrico, ou seja, analisa produções relacionadas à academia e compila as menções feitas às *CAT tools* citadas em seu conteúdo. Por esse motivo, é possível compreender a discrepância entre os resultados, não apenas em questão de quantidade, como também na diferença na posição que as ferramentas ocupam dentro dos dados encontrados.

Essa diferença pode ser explicada, portanto, pela distância que ainda existe entre a academia e o mercado profissional. Graças às tendências voláteis do mercado, não é possível ou sequer interessante, em parte dos casos, que a academia o acompanhe completamente. Para além dessa inconstância, também é necessário ressaltar os interesses divergentes entre as duas

⁹ Neste trabalho, porém, todas as menções à ferramenta serão feitas utilizando o nome antigo para que se mantenha a consistência entre todos os dados analisados.

partes, os prazos apertados, a necessidade constante de produção por parte do mercado e o fato de que o aprofundamento dos Estudos da Tradução no campo de localização de jogos é um acontecimento relativamente recente. Esses são alguns dos motivos que dão contexto à diferença de resultado entre as pesquisas que, por mais que sejam de um tópico semelhante, analisam tendências de públicos diferentes, isto é, entre o que os profissionais responderam na pesquisa de Rivas Ginel e o que encontrei no restante dos outros textos acadêmicos aqui compilados.

4.1.1. Comentários relacionados às *CAT tools* encontrados nos trabalhos em inglês

O trabalho de Kořenek, escrito em 2013, tem como objetivo descrever o processo de localização de jogos e tratar sobre como problemas comuns e incomuns que podem surgir no processo afetam o trabalho do tradutor e da pessoa responsável pela testagem do jogo já localizado. O texto menciona as *CAT tools* apenas como um aspecto técnico que faz parte do processo, explicando, em um primeiro momento, que o texto fonte é entregue ao tradutor já em um arquivo que pode ser lido por uma *CAT tool* ou em um arquivo de planilha. A segunda menção, por outro lado, visa comparar a forma como os responsáveis pela tradução e revisão recebem o texto com a forma como os responsáveis pela testagem recebem. De acordo com Kořenek (2013), receber apenas o texto em um formato a ser lido por uma *CAT tool*, Excel ou outro aplicativo similar, faz com que os tradutores não consigam visualizar alguns elementos que podem causar problemas no futuro, como erros de entendimento relacionados ao contexto de uma frase, o tamanho de uma *string*, erros ao utilizar caracteres especiais e erros de digitação em variáveis.

O trabalho de Hacia, escrito em 2016, tem como objetivo analisar a tradução para o polonês de idioletos e a escolha de dubladores de campeões previamente selecionados do jogo *League of Legends* e compará-los ao original, mostrando algumas discrepâncias entre as duas versões, enfatizando a diferença na experiência de jogo a depender da versão selecionada. Em seu trabalho, a menção às *CAT tools* é breve, citando Esselink (2003) para contextualizar para que essas ferramentas servem, além de mencionar a existência de memórias de tradução, ferramentas de terminologia e ferramentas de localização de software. Uma menção breve é feita ao Trados Studio, quando Hacia (2016) comenta que foi essa a ferramenta escolhida pelos responsáveis pela tradução do jogo *League of Legends* para o polonês.

O trabalho de Salmerón (2018) busca explorar os problemas encontrados no processo de localização de jogos eletrônicos, os tipos de localização e as etapas do processo. Porém Salmerón cita apenas que as *CAT tools* são ferramentas utilizadas na indústria de tradução para aumentar a produtividade.

O trabalho de Roshamn (2022), o último na categoria dos TCCs, analisa 10 *cutscenes* selecionadas do jogo *Lost Judgment*, buscando entender como a adaptação cultural e outras estratégias foram utilizadas para lidar com possíveis problemas em seu processo de localização. Nesse trabalho, as *CAT tools* são mencionadas apenas em um breve resumo do texto de O'Hagan de 2015, “*Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age*”.

O trabalho de Petrů (2011), o primeiro dos trabalhos em nível de mestrado, busca analisar o cenário de localização de jogos da República Tcheca, entrevistando tanto tradutores profissionais quanto tradutores fãs. As menções às *CAT tools* acontecem em um comentário em que Petrů (2011) menciona um fato que considera surpreendente: a falta de uso de *CAT tools* no mercado profissional de localização de jogos no cenário tcheco. Tanto as empresas quanto os profissionais entrevistados não fazem uso de ferramentas de tradução. O único motivo mencionado é a dificuldade de lidar com arquivos quando esses precisam ser constantemente convertidos para que sejam lidos pela ferramenta.

O segundo trabalho, escrito por Schubert (2013), também tem como cenário o mercado tcheco de localização de jogos. Porém, nesse caso, o objetivo é analisar todos os processos pelos quais os jogos a serem localizados passam e como isso ocorre no mercado do país. Há uma única menção à *CAT tools*, em que o autor explica que a pesquisa feita com tradutores não aborda o uso destas.

O terceiro trabalho na seção de dissertações de mestrado, de Fornazari (2014), tem como objetivo analisar um *corpus* paralelo e bilíngue criado pela própria autora a partir da extração de textos do Jogo de Estampas Ilustradas *Magic, The Gathering*. No trabalho, há apenas uma citação às *CAT tools*, quando a autora levanta uma hipótese ao mencionar um erro nos créditos do jogo que, segundo ela, pode ter sido causado pela reciclagem inadequada de segmentos da memória de tradução. Apesar de o texto se tratar da versão física do jogo, esse texto foi considerado pois o jogo também tem uma versão digital.

O trabalho seguinte, de Dodaro (2014), tem como objetivo unir a visão de teóricos da área de tradução com a experiência prática do autor. Em um primeiro momento, o autor

menção a necessidade do conhecimento sobre essas ferramentas, cuja falta pode levar um tradutor a não ser considerado para um trabalho, graças às vantagens que a possibilidade de proteger *tags* e a facilidade de manuseio dos arquivos trazem (houve menção ao texto de O'Hagan, 2013). A segunda menção ressalta que as *CAT tools* também podem ajudar em algumas outras situações, por exemplo em casos em que os desenvolvedores podem fornecer contexto e informações importantes em campos dedicados a metadados.

Bourbonnière (2019) discute sobre a adaptação e alteração de elementos únicos em jogos digitais e em sua localização, discorrendo sobre a relação com a censura e a relevância dessas mudanças. O autor cita Esselink (2003), em seu comentário sobre o apoio do governo Irlandês que culminou no desenvolvimento de ferramentas como Passolo e Catalyst, ferramentas que possuem outras funcionalidades relacionadas à recompilação de código e ao controle de qualidade.

O trabalho de Salas (2021), o último entre as dissertações de mestrado, busca criticar a localização ao espanhol do jogo *Rocket League*. Todas as menções às *CAT tools* ocorrem ao mencionar a necessidade de consistência, principalmente quando o jogo faz parte de uma franquia, ou seja, tem outros jogos anteriores ou que possam vir a seguir e em guias destinados a ajudar os jogadores. Erros nesse tipo de material podem causar confusão durante a experiência de jogo, atrapalhando questões relacionadas à jogabilidade, o que justifica a necessidade do uso de *CAT tools*, glossários e bases terminológicas.

O último trabalho a ser mencionado é o de Kim (2022), que busca descrever o processo de localização de jogos mobile por diferentes pontos de vista dentro dos conteúdos teóricos já disponíveis da área de localização de jogos. Kim (2022), em um primeiro momento, menciona que as *CAT tools* se tornaram um pré-requisito na área da tradução, especialmente na localização de jogos, que necessita dessa tecnologia para manter a consistência e a eficiência. Para a autora, as *CAT tools* também facilitaram o fluxo de trabalho por tornarem a preparação dos textos mais simples, por aceitarem diversos tipos de arquivo, por possibilitarem que tradutores trabalhem em equipe e, com a versão *web*, não há mais a necessidade de enviar os materiais por e-mail e os tradutores podem traduzir em seus navegadores, sem a necessidade de fazer *download* do *software*, o que aumenta a flexibilidade do trabalho.

Segundo Kim (2022), os estudos existentes na área são mais focados em como utilizar as ferramentas e que, por mais que teóricos da área defendam o uso dessas ferramentas no processo de localização, outros teóricos discordam, com o argumento de que é preciso preservar a natureza criativa do texto. A autora também ressalta que teóricos como Bernal-Merino,

Mangiron e O'Hagan concordam que as *CAT tools* seriam melhor aproveitadas em textos técnicos e repetitivos, e que novas soluções estão surgindo com o uso dessas tecnologias na localização de jogos.

Por outro lado, para a localização de jogos mobile, as *CAT tools* podem auxiliar com funções como: limite de caracteres, o que evita que a tradução exceda o espaço designado para as telas pequenas dos celulares; a possibilidade de acessar informações sobre o texto e da métrica de quantidade de texto em porcentagem com a quantidade de texto já traduzido e a traduzir e a possibilidade de que gerentes de projetos acompanhem o trabalho dos tradutores em tempo real com a versão *web*. Kim (2022) também menciona alguns lados negativos da utilização das *CAT tools*, como o fato de que conteúdos ocultos em um arquivo de Excel podem não ser reconhecidos devidamente e que essas ferramentas não reconhecem imagens como texto.

4.2. Dados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em português

O Quadro 2 apresenta os metadados dos TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado em português. As informações dividem-se em 1) Tipo; 2) Autoria; 3) Orientação; 4) Título; 5) Palavras-chave; 6) Instituição; 7) Ano; 8) Jogo, para caso o trabalho tenha um jogo em específico como tema principal; 9) *CAT tools*. Também está organizado de acordo com o ano de publicação, do mais antigo ao mais atual.

Quadro 2 – Trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado e Teses de doutorado em português

Tipo	Autoria	Orientação	Título	Palavras-chave	Instituição	Ano	Jogo	<i>CAT tools</i>
Trabalho de Conclusão de Curso								
TCC	Deretti, A.	Indrusiak, E. B.	O “ver e sentir” dos videogames: A importância da gameplay experience na localização de jogos	Child of Light; Gameplay Experience; Grim Fandango; Localização; Tradução; Videogames	Universidade Federal do Rio Grande do Sul	2017	Grim Fandango; Child of Light	-
TCC	Hentz, G.	Rebechi, R. R.	The Legend of Zelda: uma tradução comentada do jogo eletrônico para o português	The Legend of Zelda; estratégias tradutórias; localização de jogos eletrônicos; teoria funcionalista;	Universidade Federal do Rio Grande do Sul	2022	The Legend of Zelda	Trados Studio

				tradução comentada				
TCC	Teixeira, M.	Esqueda, M.D.	O jogo digital Ann em PT-BR: para além dos processos de tradução e localização	Ann; Jogos Digitais; Localização; Tradução	Universidade Federal de Uberlândia	2023	Ann	Trados Studio, memoQ, Memsource, Wordfast
Dissertação de Mestrado								
M	Perpetuo, D.	Teixeira, E.	Localizando jogos eletrônicos nos estudos da tradução: corpus no suporte à tradução de mobas	Estudos da Tradução; Linguística de Corpus; Localização de jogos; Tradução de jogos; Tradução especializada; Tradução técnica	Universidade de Brasília	2021	League of Legends e Defense of the Ancients 2	-
M	Souza, F.	Plag, C. E.	As identidades como recurso na localização de jogos	Localização; Identidade linguística; tradução; videogames; cultura; linguagens.	Universidade de Coimbra* (Portugal)	2021	-	-
M	Radin, L.	Esqueda, M. D.	O Meta da Localização de Jogos: Mapeamento de trabalhos em nível de pós-graduação	Bibliometria; Cienciometria; Formação de tradutores; Localização de jogos	Universidade Federal de Uberlândia	2023	-	memoQ

Fonte: Elaborado pela autora

No Quadro 2, vemos que duas instituições possuem mais de uma entrada. A primeira delas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, têm dois TCCs publicados em 2017 e em 2022. A segunda, Universidade Federal de Uberlândia, possui um TCC e uma dissertação de mestrado, ambos os trabalhos são do ano de 2023 e foram orientados pela mesma professora, M. D. Esqueda, também orientadora desta dissertação.

Os dois trabalhos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul configuram-se como um estudo de caso, analisando aspectos do processo de localização. O primeiro trabalho da Universidade Federal de Uberlândia também segue o mesmo padrão que os dois primeiros, porém, a dissertação de mestrado, produzida por essa mesma instituição, tem um viés descritivo com vistas a compreender o mercado de localização atual.

4.2.1. Comentários relacionados às *CAT tools* encontrados nos trabalhos em português.

O trabalho de Deretti (2017) tem como objetivo analisar a experiência de jogabilidade propiciada pelas traduções dos jogos *Grim Fandango* e *Child of Light* para o português brasileiro. As duas menções às *CAT tools*, nesse caso, são apenas para contextualizá-las como tecnologias que estão intrinsicamente ligadas à localização e que facilitam o processo como um todo. O trabalho de Hentz (2022) segue um caminho parecido, citando-as apenas como uma ferramenta a ser utilizada no mercado de localização de jogos.

Por outro lado, o trabalho de Teixeira (2023) trata sobre o processo de tradução e localização do jogo *Ann*. Nele, o autor comenta as fases do processo e discute aspectos relevantes ao projeto como o uso de memórias de tradução e bases terminológicas. Ao descrever como se deu o acesso ao texto do jogo, Teixeira (2023) menciona que utilizou uma *CAT tool*, memoQ, para trabalhar com os arquivos. Logo em seguida, cita O'Hagan (2019) em sua fala sobre a escassez de pesquisas que contemplem o uso de *CAT tools* e de memórias de tradução na localização de jogos, por ser uma prática recente. Teixeira (2023) também comenta que, por mais que memórias de tradução possam auxiliar no processo, nem sempre poderão ser reutilizadas em todos os jogos, graças a temas, gêneros e características diferentes.

Teixeira também comenta sobre a eficácia das *CAT tools* para aumento da produtividade e consistência terminológica, usando exemplos do próprio jogo traduzido pelo autor. Em seguida, porém, cria um contraponto com o fato de que certas memórias de tradução podem ficar limitadas a um tipo de jogo ou franquia por questões de semelhança e afinidade, como mencionado anteriormente.

O trabalho de Perpetuo (2021), a primeira das dissertações de mestrado em língua portuguesa, buscou extrair termos de textos dos jogos *League of Legends* e *Defense of the Ancients 2*, ambos do gênero *Multiplayer Online Battle Arenas* (MOBAs), para construir um glossário do inglês para o português. O trabalho também conta com um breve guia para tradutores iniciantes na área de jogos eletrônicos. A primeira menção às *CAT tools* ocorre quando o autor cita o pacote de localização que os tradutores recebem e que pode conter também o acesso a uma *CAT tool*, além dos textos traduzidos, informações sobre o projeto, instruções e materiais de referência.

A segunda menção se encaixa no momento em que o autor fala sobre algumas características encontradas em softwares a serem localizados que favorecem o uso de ferramentas, como grau de repetição dos termos (consistência terminológica), atualizações, mudanças de última hora e o lançamento simultâneo em diversos países. Logo em seguida,

porém, o autor explica que, graças a isso, pode haver uma redução da quantidade de decisões tomadas pelo tradutor, transformando-o em um pós-editor do texto criado automaticamente. Os prazos ficam mais curtos, o acesso ao documento original em sua totalidade é cada vez mais restrito e o resultado se torna mais padronizado e repetitivo.

O trabalho de Souza busca, segundo a autora, analisar “...as diferentes maneiras de manifestar identidade(s) e qual a sua relevância e o seu uso na localização de jogos” (Souza, 2021). Com o objetivo de refletir acerca da forma de manifestar identidades e analisar seu uso, a autora une seu referencial teórico sobre localização a entrevistas com profissionais da tradução e jogadores de todas as idades. A primeira menção às *CAT tools* acontece quando a autora discorre brevemente sobre o processo que um jogo passa desde sua criação até o processo de localização. Segundo a autora, assim que os pacotes de tradução são enviados às empresas responsáveis, os textos traduzíveis são extraídos e, então, é possível que o processo de tradução aconteça tanto através de *engines* (motores) de jogos pertencentes à desenvolvedora ou em um motor que fornece suporte ao processo de localização. Mas, por mais que ofereçam suporte, esses motores ainda não possuem ferramentas que facilitem o processo de tradução em si, então as *CAT tools* continuam a ser essenciais no processo.

A segunda menção, por outro lado, acontece na resposta à primeira pergunta feita a um dos profissionais que participou da pesquisa. Ao ser questionado sobre como é, em poucas palavras, seu processo desde o recebimento do arquivo até sua devolução, uma das etapas descritas pelo participante é a seleção da *CAT tool* a ser utilizada.

A última dissertação de mestrado, de Radin (2023), tem como objetivo, segundo a autora “reunir, analisar e mapear diversos trabalhos em nível de pós-graduação da área de localização de jogos” (Radin, 2023). Ao descrever um pouco do processo de preparação dos arquivos a serem traduzidos, a autora menciona que esses arquivos podem ser traduzidos com o auxílio de *CAT tools*. Logo em seguida há uma captura de tela da ferramenta memoQ, com a marcação e explicação de algumas das funcionalidades presentes na tela. Em um segundo momento, a autora disserta brevemente sobre a existência das disciplinas dedicadas a ensinar o manuseio de *CAT tools* no curso de Bacharelado em Tradução da Universidade Federal de Uberlândia em que, a depender do cronograma criado pelo docente, há a possibilidade de que a localização de jogos seja um assunto tratado mesmo que brevemente.

Nenhuma tese de doutorado que se encaixasse nos requisitos da pesquisa foi encontrada dentro da base de dados buscada. Porém, isso não significa que não existam, considerando as possibilidades de imprecisão no processo de indexação.

4.3. Dados dos artigos publicados em inglês e português

Os quadros a seguir apresentam, respectivamente, os artigos levantados em inglês e em português. As informações estão divididas em: 1) Autoria; 2) Título; 3) Palavras-chave; 4) Local de publicação; 5) Jogo; 6) *CAT tools*. Esses quadros também estão organizados em ordem cronológica crescente.

Quadro 3 – Artigos em inglês

Autoria	Título	Palavras-chave	Local de publicação	Ano	Jogo	<i>CAT tools</i>
O'Hagan, M.	Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT	-	MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings	2005	Final Fantasy	-
Odacıoğlu, M.; Loi, C.; Köktürk, Ş	The position of game localization training within academic translation teaching	android; game systems; game translation; ios; mobile devices; smartphones; tablets; video game localization	Journal of Language Teaching and Research	2016	-	Trados Studio, Alchemy Catalyst
Muñoz Sánchez, P.; López Sánchez, R.	The ins and outs of the video game localization process for mobile devices	Game; Game localisation; Game localization; Gamer; Localisation; Localization; Playability; Video game industry	Tradumàtica tecnologies de la traducció	2016	-	Trados Studio, memoQ, Wordfast, OmegaT, SDL Passolo, Alchemy Catalyst, CrowdIn, Tethras, Wordbee, ICanLocalize
Mangiron, C.	Game on! Burning issues in game localization	audiovisual translation (AVT); collaborative translation; game accessibility; game localisation; quality; reception studies; technology; translator training; video games	Journal of Audiovisual Translation	2018	-	-

Esqueda, M.D.; Stuppiello, É. N. de A	Teaching video game translation: First steps, systems and hands-on experience	SuperTuxKart; Translation undergraduate program; Translator training; Video game localization; Video game translation	Texto Livre	2018	SuperTuxKart	Wordfast Classic, Wordfast Professional, memoQ and Trados Studio, Poedit, Drupal, Virtaal
Esqueda, M.D.	Training Translators for Video Game Localization: In Search of a Pedagogical Approach	translation teaching; collaborative pedagogy; video game translation and localization; open source tools; free translation memory systems.	Revista Brasileira de Linguística Aplicada	2020	-	Potext, Virtaal, Drupal, Wordfast Anywhere
Rivas Ginell, M.	Video Game localisation tools a user survey	CAT; Localisation; ergonomics; survey; video games	De la hipótesis a la tesis: Traductología y lingüística aplicada	2022	-	memoQ, Trados Studio, Memsource, SmartCAT, Wordfast, OmegaT, MateCat, Dejà Vu, SDL Passolo, Poedit, Catalyst, MultiTrans, Lokalise, Gtranslator

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 4 – Artigos em português

Autores	Título	Palavras-chave	Local de publicação	Ano	Jogo	CAT tools
Esqueda, M. D.; Silva, I. A. L.	Perspectivas didáticas para a tradução / localização de videogames	Call of Duty; ensino de tradução; tradução e localização de videogames	Revista do programa avançado de cultura contemporânea	2016	Call of Duty	-
Esqueda, M. D.; Fernandes, I. C.	A tradução de jogos para smartphones na sala de aula de ensino de tradução	ensino de tradução; formação de tradutores; jogos de código aberto para smartphones; tradução e localização de videogames	DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada	2019	Top Eleven	Wordfast, Wordfast Anywhere Rosetta

Fonte: Elaborado pela autora

O trabalho de M. O'Hagan, *Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT*, além de ser o trabalho mais antigo entre os selecionados neste *corpus*, também chama a atenção por sua proposta. O artigo busca colocar a localização de jogos como um exemplo das crescentes práticas *GILT* (*Globalization*,

Internationalization, Localization and Translation) e destacar aspectos únicos desse processo, como a presença de elementos da tradução audiovisual e da localização de softwares.

Dentre os artigos publicados, em questões de autoria, M. D. Esqueda possui o maior número de entradas. As duas únicas publicações de artigo em português aconteceram respectivamente em 2016 e 2019. As publicações em inglês aconteceram em 2018 e 2020. Os quatro artigos publicados por M. D. Esqueda têm em comum o fato de se tratarem do tópico “formação de tradutores”.

4.3.1. Comentários relacionados às *CAT tools* encontrados nos artigos

No mais antigo dos artigos encontrados, escrito por O’Hagan em 2005, cujo objetivo e outras informações já foram descritos ao fim da seção anterior, a autora comenta sobre a aplicabilidade das *CAT tools* nos jogos. De acordo com o exposto no artigo, as *CAT tools* não são amplamente utilizadas no contexto por ser o tipo de material que precisa de cuidados especiais nos quesitos de adaptação e criatividade. Por outro lado, estudos de natureza empírica podem, e devem, ser feitos sobre os benefícios e limitações da aplicação de *CAT tools* a textos de jogos eletrônicos.

O segundo artigo, publicado em 2016 por Odacioğlu *et al.*, tem como foco analisar a posição do ensino de localização de jogos dentro do ensino de tradução na academia. Para isso, os autores analisaram o currículo de duas universidades e fizeram perguntas sobre a disponibilidade de conteúdos sobre o assunto. O artigo tem apenas uma breve seção que trata sobre as *CAT tools*, com um comentário sobre como funcionam e sobre as contradições sobre o uso dessas na localização de jogos.

Os autores comentam sobre o aumento da produtividade trazido pelas ferramentas, mas também citam que algumas empresas hesitam em usá-las para preservar o caráter artístico e criativo dos jogos. No fim da seção, Odacioğlu *et al* (2016) fazem uma observação sobre a necessidade do aprendizado dessas ferramentas para futuros tradutores de jogos, mesmo que seja impossível que todas as ferramentas existentes sejam ensinadas durante o curso. Segundo os autores, os alunos também podem aprender como essas ferramentas são utilizadas dentro do mercado através de atividades dentro de sala de aula que simulem situações reais.

O terceiro artigo, de López Sánchez e Muñoz Sánchez, também foi publicado em 2016 e tem como objetivo fornecer uma visão geral sobre o processo de localização de jogos para

consoles e dispositivos móveis. Os autores fazem apenas uma breve citação às *CAT tools* e outras ferramentas que podem ser utilizadas no processo, apesar de afirmarem que a ferramenta mais utilizada atualmente é o Excel, graças a compatibilidade com os formatos de arquivos utilizados pelos desenvolvedores de jogos.

López Sánchez e Muñoz Sánchez (2016) também comentam sobre a possibilidade do uso de ferramentas online, que possibilitam benefícios como a possibilidade de várias pessoas poderem trabalhar no mesmo arquivo ao mesmo tempo, gerenciamento de projetos e monitoramento do trabalho. Os autores também chegam à conclusão de que tradutores especializados em localização precisam desenvolver suas habilidades com tecnologia para que possam fazer bom uso dessas ferramentas, pois não saber utilizá-las pode atrasar o trabalho e afetar também sua qualidade.

O quarto artigo, publicado por Esqueda e Silva em 2016, tem como objetivo descrever o modo de manipulação dos componentes linguísticos do primeiro jogo da série *Call of Duty*. O texto em questão tem apenas uma única menção às *CAT tools*, no trecho que tem uma breve explicação sobre um componente curricular do Curso de Bacharelado em Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia (ILEEL/UFU), instituição a que os autores pertencem e a que também pertencem, que instrumentaliza o aluno a trabalhar com as principais *CAT tools*.

O artigo seguinte, escrito por Mangiron, em 2018, é focado em tratar dos problemas da área de localização de jogos, seja por uma perspectiva de mercado e/ou acadêmica. A autora comenta, inicialmente, sobre o fato de que frequentemente empresas e desenvolvedoras que têm tradutores internos não costumam trabalhar com ferramentas de tradução por enxergarem seu trabalho com um viés mais criativo. Por outro lado, também segundo a autora, parte dos desenvolvedores e empresas especializadas em localização de jogos utilizam *CAT tools* para aumentar a produtividade.

Mangiron (2018) também chama a atenção para o fato de que alguns ativos linguísticos do texto como mensagens do sistema, o nome de armas, habilidades e objetos de jogos que pertencem a uma mesma franquia, também podem se beneficiar do uso de memórias de tradução e de ferramentas de gerenciamento de terminologia, pois tendem a se repetir em diferentes jogos. Essas ferramentas também podem ser utilizadas para manter a consistência, pois o material a ser traduzido pode ser dividido entre diversas pessoas para cumprir os prazos geralmente curtos do mercado de jogos. Segundo Mangiron (2018), é necessário que mais pesquisas sejam feitas sobre as ferramentas e tecnologias aplicadas à localização de jogos, sobre

como afetam o trabalho dos tradutores e como elas podem otimizar o processo, pois isso pode ser benéfico para a indústria.

O sexto artigo, escrito por Esqueda e Stupiello, em 2018, de acordo com as autoras, “[...] descreve uma experiência de ensino de localização de games em nível de graduação, com especial atenção às formas de manipulação dos ativos linguísticos do jogo on-line de corrida *SuperTuxKart*” (Esqueda; Stupiello, 2018, p. 103). A primeira menção à *CAT tools* no texto ocorre quando as autoras mencionam o motivo de terem selecionado a ferramenta que selecionaram para o processo de localização do jogo. As autoras explicam que a grande maioria das *CAT tools* comerciais não são capazes de ler arquivos de código aberto, como os arquivos do tipo .pot. Além disso, por arquivos .po e .pot serem gratuitos e de código aberto, a localização desses pode ser feita utilizando ferramentas de localização que também são gratuitas e de código aberto, como Poedit, Drupal or Virtaal. Esqueda e Stupiello (2018) também entram em maiores detalhes ao longo do artigo sobre o funcionamento da ferramenta, funcionalidades e os passos do processo completo de localização.

O sétimo artigo, publicado por Esqueda e Fernandes, em 2019, trata sobre as possibilidades para o ensino de tradução e localização de jogos utilizando jogos de código aberto para smartphones. No texto, as autoras fazem apenas um breve comentário sobre a possibilidade de a equipe do jogo *Top Eleven*, o jogo tratado no caso mencionado no artigo, avisar a equipe de tradução sobre questões importantes do texto através da *CAT tool* utilizada.

O último dos artigos, publicado por Esqueda, em 2020, busca descrever possibilidades para a incorporação da localização de jogos no ensino de Tradução, adotando a abordagem de pedagogia colaborativa. No artigo, a autora menciona o uso de ferramentas de tradução em diversos momentos ao dar maiores explicações sobre os passos envolvidos na atividade proposta, mas não entra em maiores detalhes sobre funcionamento e funcionalidades. Porém, Esqueda (2020) descreve essas ferramentas como essenciais para tradutores de diversos campos por sua capacidade de armazenar e recuperar grandes quantidades de dados bilíngues através dos níveis de correspondência, os *matches*.

4.4. Análise quantitativa geral de todo o *corpus*

A seguinte análise inicia-se nos Quadro 5 e 6, referentes aos números de publicação de cada tipo, em cada uma das duas línguas, já o Quadro 7, representa o número geral de arquivos

levantados. Partindo desses dados, dois gráficos foram elaborados para uma melhor visualização dos dados.

Quadro 5 – Números relacionados aos documentos encontrados em língua inglesa

Inglês	
Tipo de Trabalho	Quantidade
Trabalho de conclusão de curso	4
Dissertação de mestrado	6
Tese de doutorado	2
Artigos	7
Total	19

Fonte: Elaborado pela autora

Como o idioma mais expressivo dentro do campo científico, a língua inglesa agrega diversidade às produções científicas. Portanto, julgo necessário que, para a obtenção uma visão mais ampla do contexto, sejam considerados os dados encontrados em língua inglesa, pela abrangência maior de resultados. Por outro lado, é importante considerar que esse total de 19 trabalhos selecionados nos fornece uma visão geral sobre o que é publicado ao redor do mundo em língua inglesa. A partir desses dados, por exemplo, não é possível inferir qual país ou instituição mais publica, pois não estamos considerando as produções feitas no idioma nativo do país em questão.

Um dos primeiros detalhes que chamam a atenção na tabela é o fato de que o número de dissertações de mestrado ser superior ao número de TCCs. Porém, analisando novamente o Quadro 1, é possível perceber, ao fazer a comparação dos nomes dos autores e autoras, que nenhum dos pesquisadores ou pesquisadoras aparentemente, de acordo com os dados obtidos na pesquisa, prosseguiu com seus trabalhos do TCC para o mestrado. Todas as seis dissertações de mestrado são de pessoas sem nenhum registro de trabalho prévio que se encaixe nos critérios de seleção do *corpus*. O mesmo acontece com as teses de doutorado, pois nenhum dos autores e autoras possui outro trabalho, em nível de graduação e pós-graduação no mesmo tema, presente no *corpus*. Nesse quesito, posso afirmar que as pesquisas sobre a relação entre as *CAT tools* e a tradução e localização de jogos são descontínuas, pelo menos neste *corpus*. Uma possível explicação para tal acontecimento é o caráter recente tanto dos questionamentos sobre a localização de jogos e sobre o uso de *CAT tools*, o que torna ainda mais recente os questionamentos que envolvam os dois assuntos em conjunto.

Por outro lado, nos artigos, encontramos um nome que já foi citado anteriormente. Rivas Ginel, em 2022, publicou um artigo prévio à sua tese, tornando-se o único nome presente nos dois quadros referentes aos trabalhos em língua inglesa.

Quadro 6 – Números relacionados aos documentos encontrados em língua portuguesa

Português	
Tipo de Trabalho	Quantidade
Trabalho de conclusão de curso	3
Dissertação de mestrado	3
Tese de doutorado	0
Artigos	2
Total	8

Fonte: Elaborado pela autora.

Os trabalhos em português têm como principal característica o mesmo cenário visto nos trabalhos em inglês. Apesar de o número de TCCs ser exatamente igual ao de dissertações de mestrado, as obras não compartilham autoria entre si. Até o momento desta pesquisa, ainda não foram registradas teses de doutorado que se encaixassem no tema proposto nesta dissertação.

Os dois artigos em português pertencem a mesma autora, M. D. Esqueda, tornando-se o primeiro caso, em português, de um autor ou autora com mais de uma produção no *corpus* (pelo menos através do *Publish or Perish* e com a base de dados do Google Acadêmico). Outro ponto a ser comentado é M. D. Esqueda é o nome com o maior número de ocorrências nos metadados do *corpus*, de acordo com as informações compiladas. Ao aparecer como orientadora de um TCC e uma dissertação de mestrado em português, autoria de dois artigos em inglês e dois artigos em português, M. D. Esqueda possui um total de cinco citações nos dados referentes ao *corpus*.

Quadro 7 – Números relacionados ao total de documentos em língua inglesa e língua portuguesa

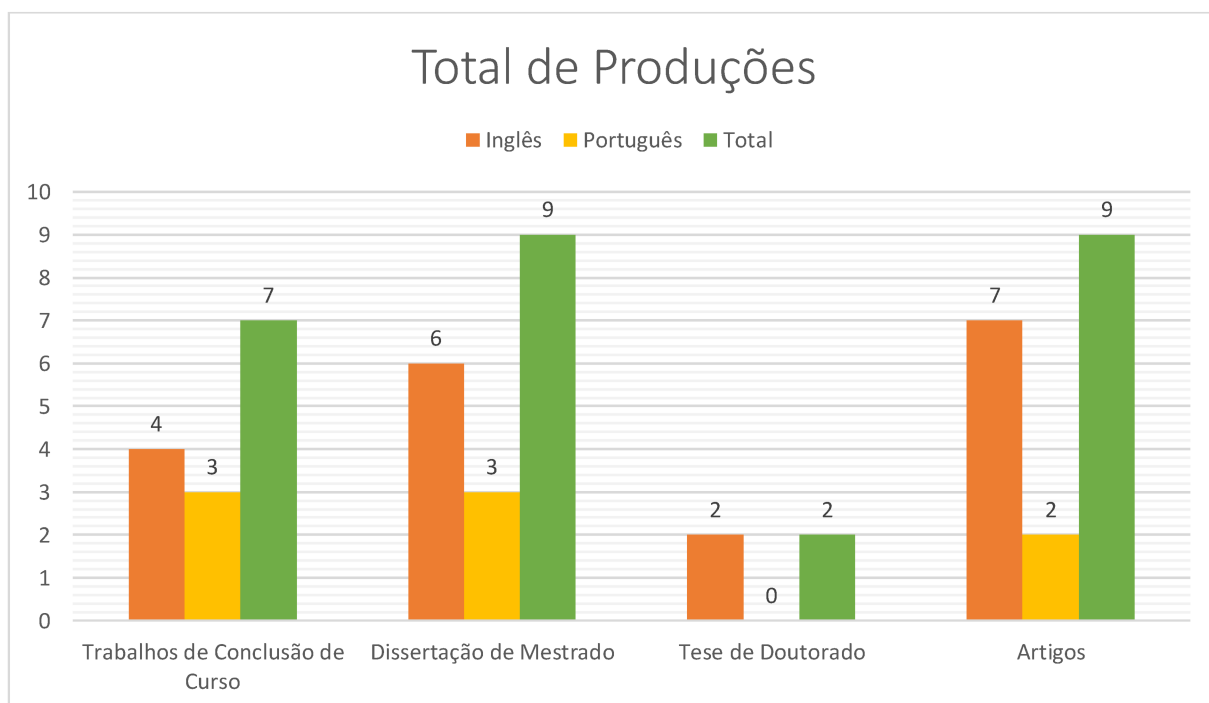
Tipo de Trabalho	Quantidade
Trabalho de conclusão de curso	7
Dissertação de mestrado	9
Tese de doutorado	2
Artigos	9
Total	27

Fonte: Elaborado pela autora

Unindo as considerações feitas sobre os quadros anteriores, é possível afirmar que nenhum dos autores dos trabalhos em nível de graduação deu continuidade a seu trabalho dentro do tema. Apesar disso, é possível perceber que parte dos artigos possuem ligação com produções iniciadas na graduação ou foram produzidos por um professor ou professora que orientou graduandos e pós-graduandos sobre o tema.

O gráfico (Figura 4) a seguir facilita a visualização, para fins de comparação, da quantidade de trabalhos produzidos em inglês, português e o total produzido.

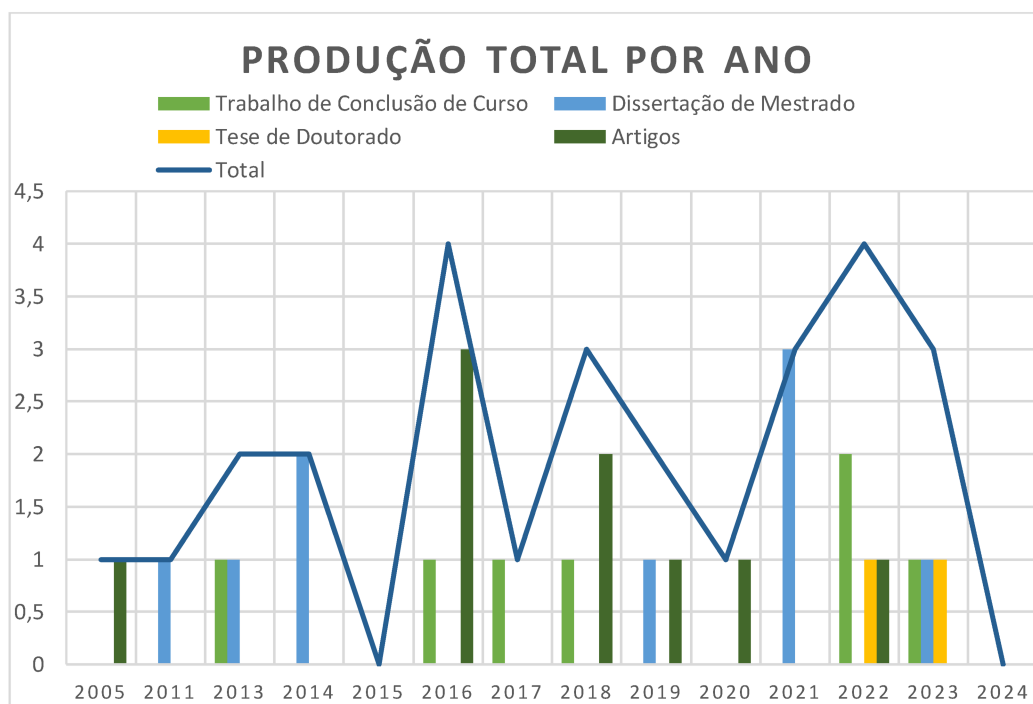
Figura 8 – Gráfico do total de produções por tipo



Fonte: Elaborado pela autora

O próximo gráfico, exibido na Figura 5, tem como objetivo ilustrar a quantidade exata de trabalhos produzidos por ano, desta vez sem a distinção por língua, apenas por tipo. Através do gráfico, alguns detalhes sobre a produção por ano puderam ser melhor visualizados.

Figura 9 – Produção total de trabalhos por ano



Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 5 foi elaborada com o intuito de facilitar a visualização da produção total a cada ano registrado. As barras indicam o tipo de trabalho e a quantidade produzida no período. Além disso, o gráfico tem o objetivo de fornecer, através da linha que demonstra o total, um panorama não somente sobre a quantidade de publicações, mas também uma ilustração da variação entre o número de publicações ao longo dos anos.

O primeiro registro de um trabalho sobre o tema (artigo) é de 2005. Desde então, somente em 2011 outro trabalho relacionado ao tema foi publicado, dessa vez uma dissertação de mestrado. Os anos de 2013 e 2014 foram os primeiros com mais de um trabalho com, respectivamente, um TCC e uma dissertação de mestrado e duas dissertações de mestrado. Apesar de no ano de 2015 nenhum trabalho ter sido encontrado pela base de dados, o ano de 2016 foi o primeiro a ter quatro trabalhos registrados e, apesar da queda brusca em 2017, o número voltou a 3 em 2018. Apesar do crescimento anterior, nos anos 2019 e 2020, a produção também apresentou queda, com um aumento significativo de dois trabalhos em 2021, com três dissertações de mestrado. O total de trabalhos atinge quatro novamente 2022, com dois TCCs, um artigo e uma dissertação de mestrado mas, em 2023, retorna a três com um TCC, uma dissertação de mestrado e uma tese de doutorado. Até o presente momento, nenhum trabalho

referente ao ano de 2024 foi encontrado nas bases de dados utilizadas nessa pesquisa, pois, no momento em que esta seção do trabalho foi escrita, o ano ainda estava em curso.

4.5. *CAT tools*

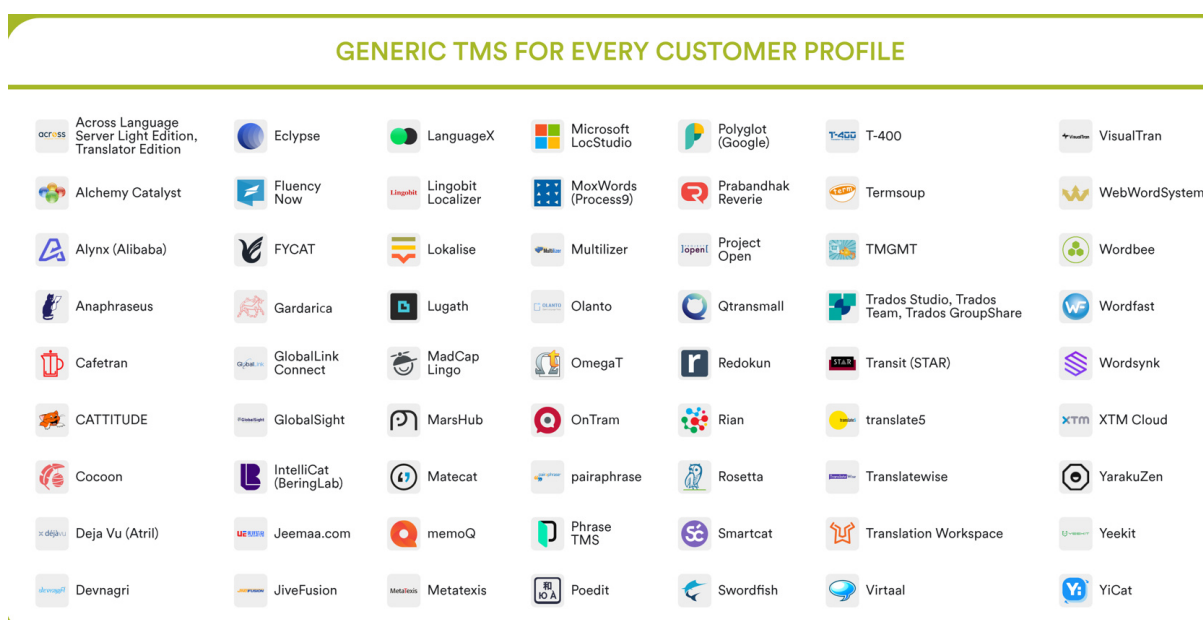
Antes de adentrar aos dados das *CAT tools* propriamente ditas, vale ressaltar, mais uma vez, o que elas são e como se configuram. Como exposto por Garcia (2015), já referenciado no capítulo 2, são softwares criados especificamente para aumentar a velocidade, produtividade e consistência do tradutor. Esses sistemas, em parâmetros básicos, dividem o texto em segmentos delimitados pela pontuação (como ponto final, de exclamação, dois pontos, reticências) e exibem campos em branco ao lado de cada um deles, onde será feita a tradução.

Esses softwares também contam com outras funcionalidades essenciais, como as memórias de tradução, que são um compilado de textos originais e suas traduções, segmentados e alinhados, que podem ser recuperados em outras traduções através de um sistema baseado em correspondência percentual. Também estão incluídas ferramentas de glossário e gestão terminológica, em que é possível acessar, adicionar e alterar termos de um glossário, alinhadores, que segmentam e alinham textos para prepará-los para serem inseridos em uma memória de tradução e editores de memória de tradução, que permitem a edição e manutenção dos segmentos.

Com as novas tecnologias, os sistemas se tornaram robustos, com a adição de complementos como funcionalidades que facilitam processos além da tradução, como revisão, controle de qualidade e até mesmo gestão de projetos, possibilitando que a pessoa responsável acompanhe o processo de tradução, revisão e controle de qualidade do mesmo material em diversos idiomas. Além de funcionalidades relacionadas ao texto em si, como filtros, revisão gramatical, controle de alterações, algumas ferramentas também possibilitam acesso a metadados que contém informações importantes sobre o texto, como formas de identificação, e até mesmo existe a possibilidade de pré-visualização do conteúdo. Esses sistemas também integram ferramentas de tradução automática e, recentemente, também contam com inteligências artificiais que têm como objetivo auxiliarem de diversas formas durante o processo da tradução.

De acordo com o *Nimdzi Language Technology Atlas: The Definitive Guide to the Language Technology Landscape* (Atlas das Tecnologias Linguísticas da Nimdzi: Um guia definitivo para o panorama das tecnologias linguísticas), com data de publicação de 31 em agosto de 2023¹⁰, as *CAT tools* (denominadas pelo Atlas como TMS – *Translation Management Systems*) encontram-se em uma categoria geral, consideradas como adequadas para o uso por tradutores, empresas e desenvolvedores de software, por exemplo. Essa categoria é composta por exatamente 63 ferramentas, como podemos ver na figura a seguir.

Figura 10 – Lista de ferramentas genéricas, consideradas como adequadas para o uso por todos os públicos ligados à grande área da tradução profissional



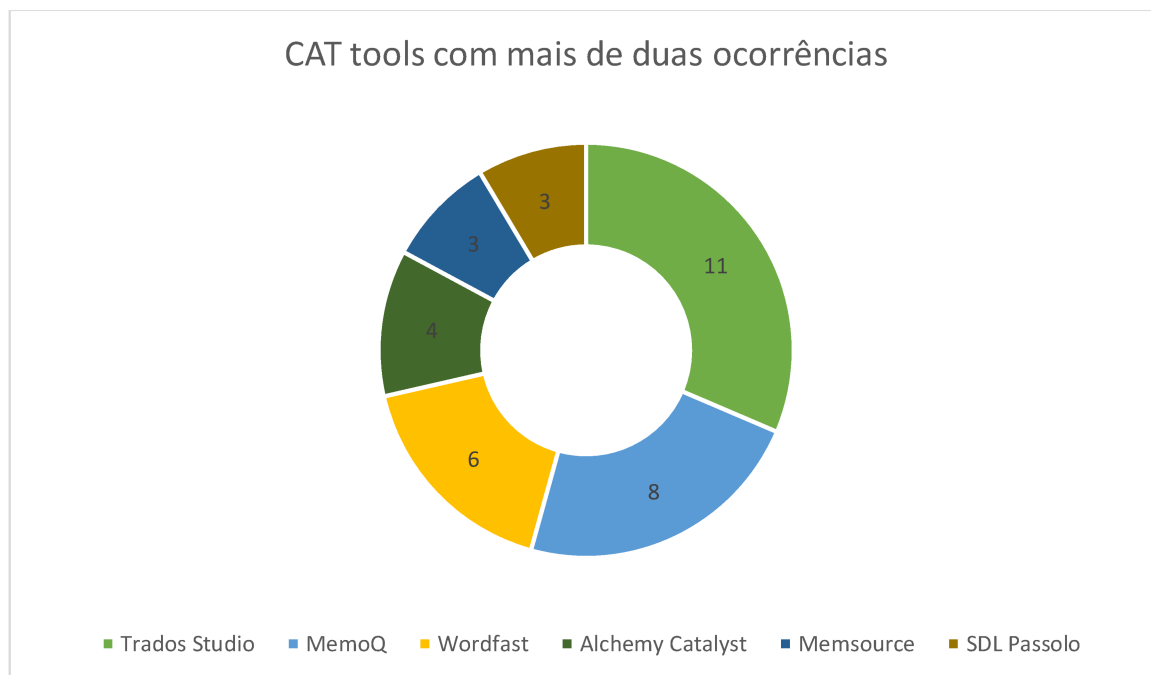
Fonte: <https://www.nimdzi.com/language-technology-atlas/>

Dos 27 trabalhos no *corpus*, apenas 15 deles citaram, de fato, uma ou mais ferramentas de tradução que pertencem a esse Atlas. Em grande parte dos casos, as ferramentas foram citadas para discutir sobre os aspectos de seu uso ou para fins de exemplificação, para compor o exemplo quando o assunto *CAT tools* foi mencionado. Um total de 26 ferramentas diferentes foram citadas, das 63 existentes hoje no mercado, o que indica uma possível preferência por parte do mercado ou questões relacionadas ao acesso e funcionalidades dessas ferramentas. Dessas, apenas 13 delas foram citadas mais de uma vez. E, dentro desse número, apenas 6 delas

¹⁰ Não há registro de atualizações mais recentes do Atlas.

foram citadas mais de duas vezes. Foi considerada apenas uma citação por autor, sem considerar repetições.

Figura 11 – Quantidade de citações às *CAT tools* no *corpus*, com mais de duas ocorrências



Fonte: Elaborado pela autora

Em questão numérica, uma das *CAT tools* com mais menções é o Wordfast. Porém, considerando as quatro diferentes variantes entre as ferramentas da empresa, foi considerada apenas a que seria correspondente à versão Pro, colocando qualquer menção ao Wordfast Classic, ferramenta utilizado dentro do software Microsoft Word, e Wordfast Anywhere, ferramenta de memória de tradução baseada em nuvem, como ferramentas diferentes de acordo com suas naturezas.

Outra questão importante a ser mencionada é o fato de que a ferramenta Passolo também foi considerada e adicionada no gráfico, apesar de ser o tipo de ferramenta criada mais especificamente para softwares utilitários e não ser compatível com textos presentes em jogos. Essa decisão foi tomada baseada no número de menções, pois todas as ferramentas com mais de duas menções foram consideradas.

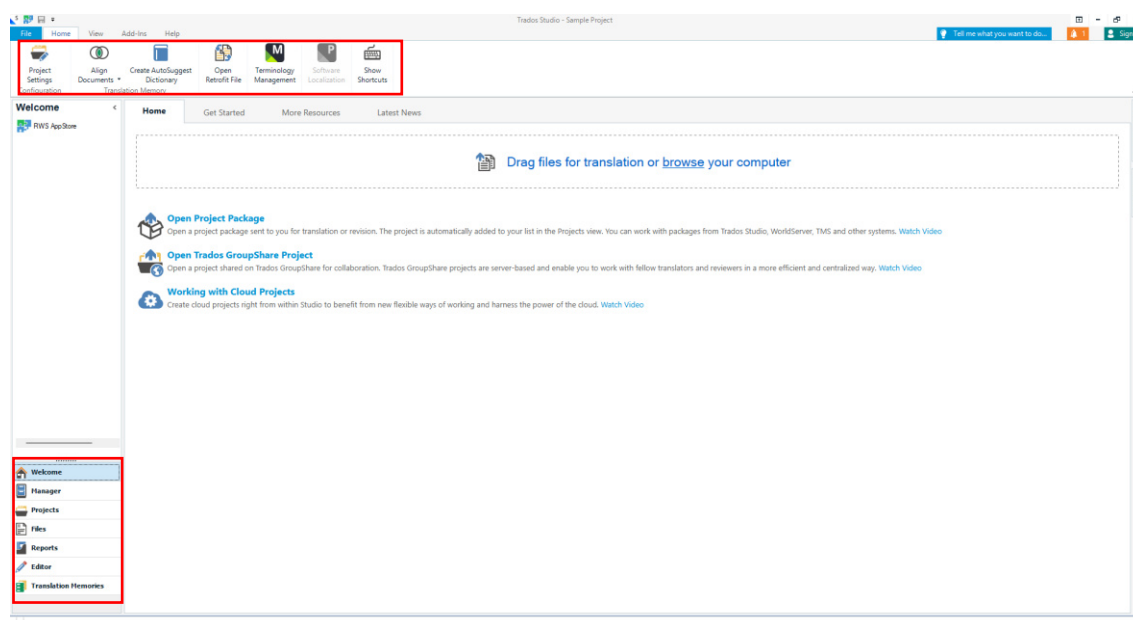
Dentre essas 6 ferramentas, utilizarei a mais citada delas, Trados Studio, como base para as discussões do próximo capítulo, que visa descrever algumas das principais funções e funcionalidades de uma *CAT tool*, além de associá-las à tradução dos excertos do jogo *Our Life*:

Beginnings and Always com o propósito de analisar os impactos, sejam eles positivos ou negativos, ao processo em questão.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO DA APLICAÇÃO DA *CAT TOOL* AO JOGO SELECIONADO

De acordo com o site da *CAT tool*, Trados Studio, esta é uma plataforma de tradução líder de mercado, que auxilia profissionais a traduzirem qualquer tipo de texto ou arquivo. Criada na Alemanha em 1984, a ferramenta é uma das mais antigas do mercado e passou por diversas alterações até chegar à sua versão atual.

Figura 12 - Tela inicial do software Trados Studio



Fonte: Elaborado pela autora

Como mostrado na Figura 8, a tela inicial do programa é relativamente simples e já contém grande parte das funcionalidades que a compõe. Através de uma única ferramenta, é possível não só traduzir diversos formatos de arquivo, como também criar e gerenciar projetos em várias línguas ao mesmo tempo e com diversos tradutores, criar e gerenciar glossários, analisar os arquivos e receber estatísticas de dados precisos sobre quantidade de palavras, caracteres e repetições, criar, gerenciar e adicionar novos textos à memórias de tradução, além da possibilidade de trabalhar com memórias de tradução em nuvem e projetos em grupo através de um servidor, permitindo que várias pessoas trabalhem no mesmo arquivo ao mesmo tempo.

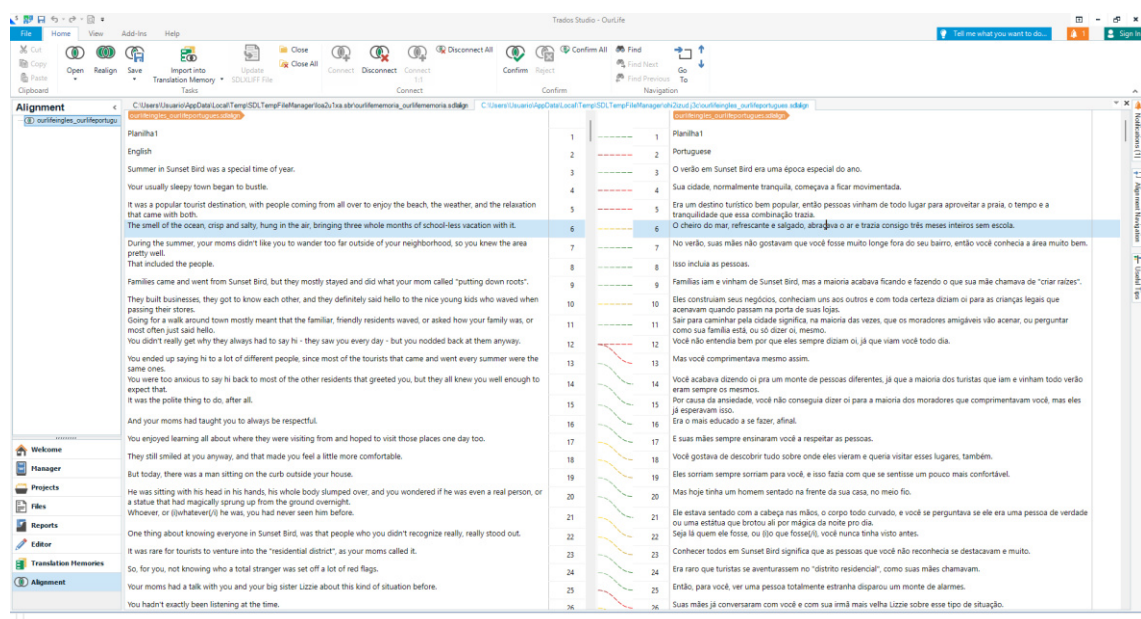
A ferramenta também conta com funcionalidades que facilitam os processos de revisão e de controle de qualidade, como controle de alterações, proteção de *tags*, a possibilidade de

fazer comentários e verificar automaticamente ortografia, além de configurações que permitem um grau apurado de personalização de todas as etapas. O software também conta com a possibilidade de utilizar tradução automática e com a possibilidade da utilização de inteligência artificial para gerar traduções, legendas e também como uma forma de auxílio durante a tradução, com funções como implementação automática de terminologia e sugestões relacionadas ao tom do texto e tamanho das sentenças, por exemplo.

A versão do software utilizada para nesta dissertação foi a de 2024, especificamente, Trados Studio 2024. Por requerer uma licença paga, decidi pelo acesso apenas à versão de teste, pois seria o suficiente para o proposto neste estudo. Essa versão permite que o usuário utilize todas as funções de forma ilimitada por 30 dias e pode ser baixada no site oficial da ferramenta.

O primeiro passo, portanto, foi recuperar os trechos traduzidos do jogo selecionado, *Our Life: Beginnings and Always*, que já havia sido trabalhado anteriormente em minha monografia (Silva, 2022). Como descrito no capítulo de metodologia, esses trechos foram copiados para um novo arquivo .xlsx, para possibilitar a transformação desse conteúdo em uma memória de tradução que seria utilizada como apoio na tradução dos novos trechos que foram selecionados para compor a análise da presente dissertação. A Figura 13, a seguir, é uma captura de tela da ferramenta de alinhamento do Trados Studio,

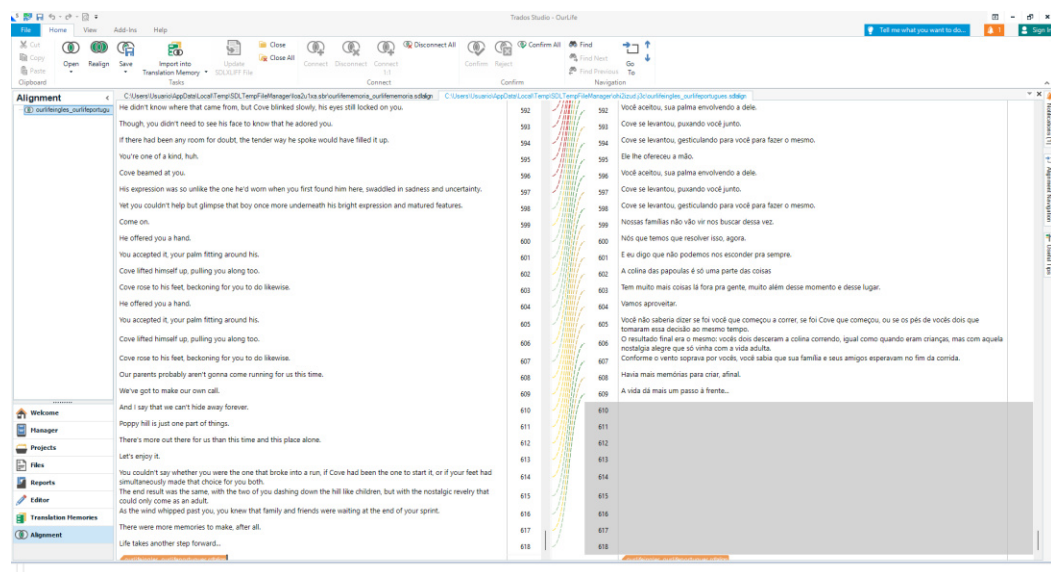
Figura 13 - Ferramenta de alinhamento do Trados Studio



Fonte: Elaborado pela autora

Após criar uma nova memória de tradução dedicada ao jogo, os dois arquivos foram selecionados para o processo de alinhamento. Como mostrado na Figura 9, acima, os dois textos estão lado a lado, com linhas numeradas sendo ligadas por linhas pontilhadas nas cores verde, amarela e vermelho. No editor, Figura 10, é possível corrigir manualmente o alinhamento através das opções “Connect”, utilizada para conectar uma ou múltiplas linhas selecionadas, “Disconnect”, que pode ser utilizada para desconectar uma ou múltiplas linhas selecionadas e a opção “Connect 1:1”, que conecta segmentos de um para um. Também existem as opções “Disconnect All”, que desconecta todos os segmentos e as opções “Confirm” e “Confirm All”, que confirmam que a conexão está correta e foi aprovada pelo tradutor que as está editando, por exemplo. Além dessas opções, é também possível separar ou unir segmentos tanto no texto fonte quanto no texto alvo criando uma maior flexibilidade para a organização do alinhamento.

Figura 14 - Final do alinhamento e diferença entre a quantidade de linhas entre os textos

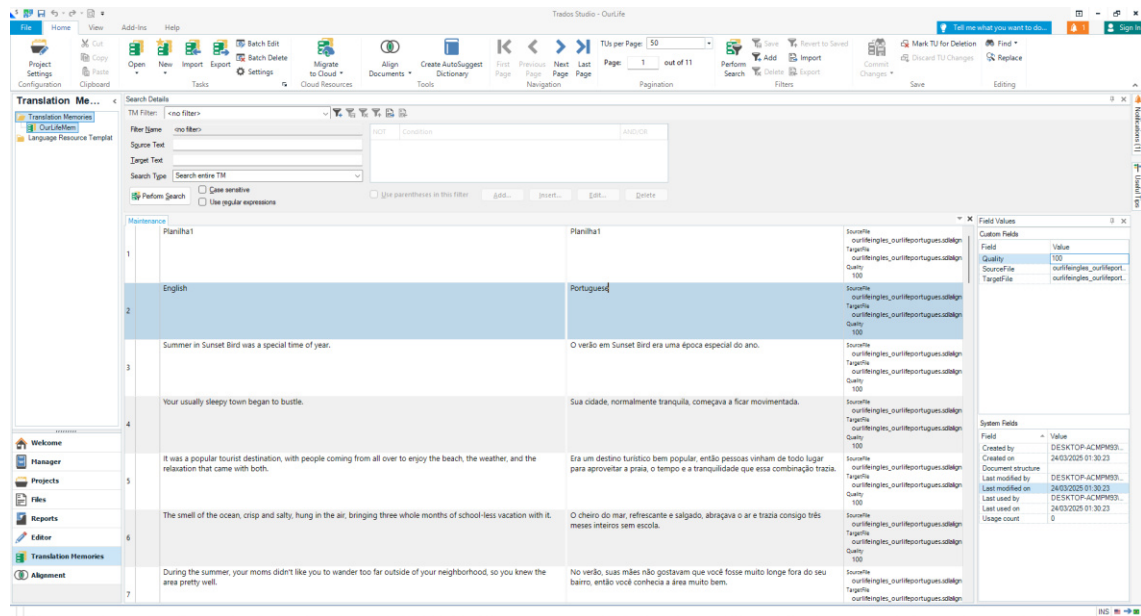


Fonte: Elaborado pela autora

Os segmentos são divididos baseados na pontuação, geralmente delimitados pela posição do ponto final. Em algumas situações, o alinhamento acaba falhando por problemas na segmentação. Caso os dois textos não tenham exatamente o mesmo número de linhas, por exemplo, há a chance de que segmentos sejam pareados erroneamente. As unidades de texto são delimitadas normalmente pelo ponto final, o que pode causar, em algumas situações, erros na segmentação. Durante o processo de alinhamento, por exemplo, o ponto na abreviatura “Sr.” foi tratado como um ponto final, segmentando uma das linhas de texto de forma errada. Graças

a isso, a correção do alinhamento é um processo muito mais manual, em que o tradutor necessita de atenção aos detalhes para alinhar os equivalentes.

Figura 15 - Memória de tradução criada a partir da tradução anterior



Fonte: Elaborado pela autora

Com o editor de memórias de tradução, é possível fazer atualizações e adicionar conteúdo à memória já existente, o que evita a replicação de erros e favorece a organização da memória, evitando a poluição causada por segmentos com diversas traduções que muitas vezes não cabem mais no contexto ou não são mais necessários para aquela memória. Logo após o fim do processo de alinhamento, esse arquivo foi importado para a memória de tradução criada exclusivamente para a tradução dos trechos selecionados do jogo. Os trechos a serem traduzidos foram escolhidos a partir dos seguintes critérios: deveriam conter cinquenta linhas de texto e ter trechos de diálogo e narração. Esses são critérios simples de cumprir quando se trata desse tipo de jogo, cuja jogabilidade é majoritariamente baseada em texto.

De acordo com o relatório gerado pelo Trados, cerca de 74 segmentos, o que corresponde a 8,07% do texto a ser traduzido, é composto por repetições. Apesar de ser uma quantidade não muito expressiva quando observamos os números, esses segmentos repetidos são bem expressivos dentro do texto. Essas informações sobre o tamanho do texto e dos valores dos *matches* aumenta o controle do tradutor sobre o gerenciamento do próprio tempo, pois permite mensurar o tamanho verdadeiro do material em termos de quantidade de palavras e segmentos a serem traduzidos.

Figura 16 - Relatório do Trados Studio

Type	Segments	Words	Characters	Percent	Placeables	Repaired words	Fragment words (whole TU)	Fragment words (TU fragment)	Tags
PerfectMatch	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
Context Match	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
Repetitions	74	459	2188	8.07%	0	0	0	0	0
Cross-file Repetitions	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
100%	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
95% - 99%	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
85% - 94%	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
75% - 84%	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
50% - 74%	0	0	0	0.00%	0	0	0	0	0
New/AT	466	5226	23911	91.93%	59	0	0	0	0
Total	540	5685	26099	100%	59	0	0	0	0

Fonte: Elaborado pela autora

Um dos primeiros benefícios notados ao se usar uma *CAT tool* em um jogo com tamanho e volume de texto é a facilidade de gerenciamento e da recuperação de trechos importantes para a história. Por mais que alguns gêneros de jogos sejam mais dependentes de uma terminologia específica por questões de mecânica e temática, o jogo em questão tem uma temática simples que se baseia na vida cotidiana de duas crianças até a idade adulta, portanto, em questões terminológicas, o jogo não apresenta desafios significativos. Por outro lado, a possibilidade de criar memórias é um dos objetivos principais do jogo, ou seja, um dos principais recursos utilizados ao longo da história é a possibilidade de o jogador fazer escolhas que serão retomadas em momentos no futuro.

A construção dos diálogos do jogo é linear, característica comum de grande parte dos *visual novels*, o que evita problemas normalmente causados pela falta de contexto, um dos grandes problemas durante o processo de localização de um jogo. O texto é dividido em cenas e, durante a progressão da história, quando uma escolha é apresentada, todas as opções aparecem em ordem e são seguidas das respectivas respostas e consequências. Portanto, é possível visualizar todas as possibilidades e caminhos que o texto pode tomar. Porém, em grande parte dos casos, para manter a consistência da história, apenas uma das linhas de diálogo é diferente das demais, tornando possível o reaproveitamento de linhas de diálogo traduzidas anteriormente.

Figura 17 - Diálogo traduzido no Trados Studio

Falas selecionadas.xlsx.sdlxliff (Trados)	
116 You went with...	E você escolheu...
117 The smallest fish.	O peixe pequeno.
118 The medium fish.	O peixe médio.
119 The biggest fish.	O peixe grande.
120 Cove only nodded at your answer, waiting on you to decide on a suitable name.	Cove concordou com a sua resposta com um aceno de cabeça, esperando você escolher um nome.
121 Cove only nodded at your answer, waiting on you to decide on a suitable name.	Cove concordou com a sua resposta com um aceno de cabeça, esperando você escolher um nome.
122 Cove only nodded at your answer, waiting on you to decide on a suitable name.	Cove concordou com a sua resposta com um aceno de cabeça, esperando você escolher um nome.
123 You watched the fish you chose closely.	Você observou bem de perto o peixe que escolheu.
124 As you did, a name eventually came to you.	E, assim, você teve uma ideia de nome.
125 Frank.	Frank.
126 Sunbeam.	Raio de Sol.
127 Gil.	Gil.
128 [first_name].	[first_name].
129 Cove.	Cove.
130 (Type in your own answer).	(Digite sua própria resposta).
131 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
132 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
133 You name things like my mom.	Você parece minha mãe quando dá nome pra alguma coisa.
134 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
135 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
136 You name things like my dad.	Você parece meu pai quando dá nome pra alguma coisa.
137 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
138 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
139 I could've come up with that.	Eu poderia ter pensado nesse nome.
140 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
141 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
142 What?	O quê?
143 You can't name it after yourself.	Você não pode dar seu nome pra um peixe.
144 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
145 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
146 What?	O quê?
147 You can't name it after me.	Você não pode dar meu nome pra um peixe.
148 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
149 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
150 What?	O quê?
151 You can't name it after me.	Você não pode dar meu nome pra um peixe.
152 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
153 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
154 What?	O quê?
155 You can't name it after yourself.	Você não pode dar seu nome pra um peixe.
156 Cove laughed unreservedly at your choice.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta.
157 It was affectionate, rather than insulting.	Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
158 What?	O quê?
159 You can't.	Você não pode.
160 Why not?	Por que não?
161 'Cause I'm not gonna call my fish that.	Porque não vou chamar meu peixe disso.

Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 17 apresenta a organização das linhas traduzidas no editor do Trados Studio. O trecho selecionado representado na figura acontece no *Step 2* do jogo, em que o personagem do jogador pergunta a Cove se pode dar nome a um dos peixes do aquário dele. Os segmentos traduzidos representam os diálogos de Cove e do personagem principal, as escolhas oferecidas ao jogador, além dos elementos variáveis que são as respostas desencadeadas por cada uma das escolhas. A primeira decisão a ser tomada é qual peixe você quer nomear e, a segunda, é qual nome dará a ele. Dentre as opções, é possível dar ao peixe o nome do próprio personagem, representado pela variável [first_name], o nome de “Cove” e um nome qualquer que o jogador pode escolher e digitar na caixa de diálogo.

Apesar das diferentes reações de Cove a cada uma das opções, todas elas têm duas linhas de diálogo em comum. Esse padrão é um dos mais presentes no jogo: a combinação entre uma reação, fala ou consequência inédita e ao menos uma linha de diálogo que se repete em todas as combinações. Outro padrão encontrado é a variação de apenas alguns elementos dentro do segmento, fazendo com que o restante da fala seja um *match* de cerca de 90%, ou seja, tenha correspondência quase total com outro segmento já traduzido.

O segundo padrão mencionado pode ser exemplificado pelos trechos que são consequência de decidir que o peixe tenha o nome do personagem ou o nome de Cove. Caso o

jogador escolha dar o próprio nome para o peixe, Cove responderá “*You can’t name it after yourself.*”, que traduzi como “*Você não pode dar seu nome pra um peixe.*”. Caso o jogador decida dar o nome de “Cove” ao peixe, Cove responderá “*You can’t name it after me*”, que traduzi como “*Você não pode dar meu nome pra um peixe.*”. A única variação entre esses segmentos é uma única palavra, tanto no original (*yourself* e *me*), quanto na tradução (*seu* e *meu*). Logo após cada um desses dois segmentos, repetem-se as mesmas duas linhas de diálogo que acompanham cada uma das respostas possíveis.

Graças a esse padrão, parte considerável dos momentos do jogo e algumas linhas de diálogo acabam se repetindo, pois originalmente esse padrão criado tem o objetivo de manter a consistência e a coerência da história apesar das possibilidades interativas. Considerando essas repetições, traduzir esses trechos sem uma memória de tradução geraria um esforço desnecessário, seja o de traduzir novamente consultando os segmentos anteriores ou copiar e colar parte do trabalho já feito. Devido ao fato de que esse padrão às vezes não é seguido no *script* do jogo, que nem todos os diálogos se repetem imediatamente após uns aos outros de forma linear e que o jogo tem como característica recuperar diálogos, ações e escolhas do jogador em outras situações, é possível inferir que a falta desse registro pode causar incoerências na história em momentos futuros, o que leva à quebra da imersão e pode prejudicar a experiência.

Figura 18 - Trecho traduzido do tutorial

343 Unless you get DLCs, the game has one love interest:	✖	A não ser que você tenha os DLC, o jogo tem apenas um interesse romântico:
344 Cove Holden.	✖	Cove Holden.
345 He grows up with the MC, and the Interest/Comfort screen is crucial for determining how that plays out.	✖	Ele cresce com seu PP e a tela de Interesse/Conforto é crucial para determinar como isso vai acontecer.
346 Interest Level sets how much you like him.	✖	O Nível de Interesse determina o quanto você gosta dele.
347 There are four levels:	✖	Existem quatro níveis:
348 Disinterest, Fond, Crush, and Love.	✖	Desinteresse, Afeição, Crush e Amor.
349 Love is only available starting in Step 3 and if you were at Fond or Crush in Step 2.	✖	Amor só está disponível a partir do Passo 3 e se você estava nos níveis Afeição ou Crush.
350 The difference between Crush and Love is not as large as the difference between other Interest Levels, since both make the MC interested in Cove.	✖	A diferença entre Crush e Amor não é tão grande quanto a diferença entre outros Níveis de Interesse, pois ambos fazem seu PP ter interesse em Cove.
351 But Crush means you're interested in him and might consider having him be your boyfriend.	✖	Mas Crush significa que você tem interesse nele e que há a possibilidade de vocês terem um relacionamento.
352 You can still be flirty with other characters around.	✖	Você ainda pode flertar com outros personagens.
353 Love means Cove is absolutely the only person in the world for the MC and they'd consider not just dating but spending their whole life with him.	✖	Amor significa que Cove é a única pessoa no mundo para seu PP, a ponto de considerar não apenas um relacionamento, mas passar a vida toda com ele.
354 You can't be flirty with anyone else either.	✖	Você não pode flertar com mais ninguém.
355 Comfort determines how you generally react/think when it comes to him.	✖	O Conforto determina como você normalmente reage ou pensa quando o assunto é ele.
356 There are three levels:	72%	Existem três níveis:
357 Nervous, Relaxed, and Direct.	✖	Nervosismo, Tranquilidade e Sinceridade.
358 Your level of Interest and Comfort will set the type of dynamic your character has with the love interest.	✖	Seu nível de Interesse e Conforto vão determinar o tipo de dinâmica que seu personagem terá com o interesse romântico.
359 You get to decide your Interest/Comfort near the beginning of every Step.	✖	Você decide seu nível de Interesse/Conforto no começo de cada um dos Passos.
360 Comfort can switch between the three levels as you please.	✖	O nível de Conforto pode variar entre os três níveis da forma que você desejar.
361 Your Interest Level can only stay the same or increase.	✖	Seu Nível de Interesse pode apenas permanecer o mesmo ou aumentar.
362 Your current level of Interest will become the new lowest option on the screen in the future.	✖	Seu nível de Interesse atual se tornará, no futuro, a última opção possível na tela.
363 For example, if you decide to be Fond in Step 1, Disinterest will not be available on the screen in Steps 2-4, which will make Fond the bottom level option for your relationship.	✖	Por exemplo, se você decidir por Afeição no Passo 1, Desinteresse não estará disponível na tela nos Passos 2-4, o que torna Afeição o nível mínimo de seu relacionamento.
364 What you did in the past will influence the present, and feelings can change over time.	✖	O que você fez no passado influencia o presente e sentimentos podem mudar com o tempo.
365 An Indifferent Interest Level in Step 1 that moves to the Crush Level in Step 2 will be a little different than if you were always crushing on Cove.	✖	Ter o nível de Interesse em Indiferente no Passo 1 e mudar para o nível Crush no Passo 2 será um pouco diferente de ter decidido estar sempre no nível Crush desde o começo.
366 The same goes for the other Interest Level combinations:	✖	O mesmo acontece com outras combinações de Nível de Interesse:
Indifferent crushing Indifferent Indifferent to Friendchin Friendchin that's chill Friendchin Friendchin to Crush etc	✖	Indiferente continua Indiferente de Indiferente para Amizade Amizade não continua a ser Amizade de Amizade para Crush

Fonte: Elaborado pela autora

Por mais que o jogo não seja exaustivamente repetitivo, alguns termos específicos são importantes de serem mencionados. A Figura 18 é uma captura de tela da tradução do texto do tutorial de uma das mecânicas de personalização do jogo, que guia o desenvolvimento em relação a seus sentimentos por Cove, possibilitando diferentes interações que se baseiam no nível selecionado. A mecânica se divide em dois níveis, *Interest Level* (nível de interesse) e

Comfort Level (nível de conforto). O nível de interesse determina os sentimentos do personagem do jogador por seu interesse romântico e o nível de conforto determina a forma como o personagem age ao redor dele. O nível de interesse se divide em quatro níveis, *Disinterest*, *Fond*, *Crush* e *Love*, traduzidos como Desinteresse, Afeição, Crush e Amor e o nível de conforto se divide em três, que são *Nervous*, *Relaxed*, e *Direct*, traduzidos como Nervosismo, Tranquilidade e Sinceridade. Esses níveis estão ilustrados a seguir, na Figura 19.

Figura 19 - Menu de seleção da mecânica de sentimentos



Fonte: Elaborada pela autora

Esses níveis são parte essencial da jogabilidade, pois determinam o grau de personalização do relacionamento entre os personagens e permitem que o jogador tenha controle sobre o rumo e andamento da história. Esses níveis são selecionados pela primeira vez antes do início do *Step*, traduzido como Passo 1. É possível alterar esses níveis apenas a cada começo de um Passo, o que determinará a forma como toda aquela parte da história se desenrolará e quais cenas serão desbloqueadas. Combinações diferentes geram resultados diferentes, o que traz a possibilidade de o jogo apresentar experiências distintas a cada vez que o jogador mudar as escolhas que deseja fazer.

Isso implica a repetição dos tais níveis ao longo da história, tal como de outros termos não tão particulares do universo e da jogabilidade de *Our Life*, como por exemplo *MC* (*Main Character*), traduzido como PP (*Personagem Principal*). Por mais que o jogo não dependa de uma terminologia mais geral, não significa que elementos específicos não venham a se tornar

termos próprios do jogo. Nesse caso, a ferramenta de gerenciamento de terminologia do Trados Studio, que permite adicionar, recuperar e sinalizar quando os termos não foram traduzidos de acordo com o glossário, é essencial em um jogo com quase meio milhão de palavras, tutoriais e pontuações espalhados ao longo da história.

Por outro lado, apesar das repetições, a memória de tradução criada com a tradução anterior não tinha volume o suficiente para que realmente impactasse o processo de tradução dos novos trechos selecionados. As repetições, apesar de ocorrerem com frequência, são em momentos extremamente específicos e provavelmente não serão reaproveitadas em outros momentos do texto. No trecho em questão foram recuperadas apenas alguns poucos segmentos e termos, o que pode ser explicado pelo tamanho do breve recorte de texto traduzido.

Porém, considerando o tamanho desse jogo em especial e suas características particulares, a utilização de uma *CAT tool* no processo de localização, de acordo com as observações que fiz durante o processo, trouxe visivelmente mais prós do que contras. Essa afirmação se baseia nos comentários feitos nos trechos usados como exemplo, que foram apresentados. O uso da ferramenta, no caso abordado, permitiu: reaproveitamento de um texto traduzido anteriormente, que foi alinhado e transformado em memória de tradução; melhor organização do material com informações sobre a quantidade de palavras, segmentos, porcentagem traduzida e porcentagem restante a ser traduzida; aumento da produtividade graças aos segmentos reaproveitados pela memória de tradução e maior consistência de termos com a ferramenta de glossário e gestão terminológica.

Esse pode não ser o caso em jogos de outros gêneros e com outras temáticas, que podem apresentar desafios, prós e contras diferentes oriundos de suas especificidades de história, jogabilidade e organização do *script*. Portanto, é necessário que consideremos essas distinções e particularidades dentro do contexto de cada jogo para prosseguir com o processo de analisar se o uso de uma *CAT tool* em sua tradução auxilia ou não o tradutor. No caso específico dos *visual novels*, considerando o volume de texto que os jogos do gênero costumam ter, o gerenciamento do texto que as *CAT tools* oferecem é uma ferramenta essencial para uma tradução coerente, o que gera um resultado final também coerente e sem possíveis falhas que podem afetar negativamente a jogabilidade.

Ainda não há no mercado atual uma ferramenta ou sistema que tenha sido desenvolvido apenas para atender as necessidades e particularidades dos jogos digitais. Porém, uma das ferramentas pioneiras do mercado de *CAT tools* oferece algumas funcionalidades e suporte ao

processo de localização de jogos digitais como um diferencial. O memoQ, criado em 2004, foi a segunda ferramenta mais citada no *corpus* analisado. No website oficial do software, encontram-se diversas páginas dedicadas a produtos e soluções para tradutores freelance e empresas da área. Dentre essas páginas, uma delas é dedicada exclusivamente à localização de jogos digitais, com apresentação de funcionalidades que, segundo às informações na página, são ideais para lidar com as demandas dessa área da indústria de localização.

A primeira funcionalidade destacada é a de glossário integrado. Essa funcionalidade, no entanto, é uma das funcionalidades consideradas padrão em uma *CAT tool*. Apesar de não ser uma exclusividade do memoQ ou uma funcionalidade feita especialmente para a localização de jogos, é uma funcionalidade extremamente útil, como é possível notar de acordo com os exemplos citados anteriormente.

A segunda funcionalidade, a de filtros altamente customizáveis para facilitar o trabalho com os arquivos, também não é uma exclusividade do memoQ e nem uma funcionalidade feita exclusivamente para o setor de localização de jogos. Apesar de não ser citada como uma das partes essenciais de uma *CAT tool*, o Trados Studio também possibilita o uso de filtros já existentes no programa, permite que sejam personalizados e também, tal como no memoQ, permite que novos filtros sejam criados utilizando, por exemplo, expressões regulares, que são sequências de caracteres utilizadas como um padrão para a manipulação de *strings*. Essa funcionalidade proporciona um maior controle do conteúdo do texto, podendo ser utilizadas para mudanças pontuais que tomariam muito tempo caso fossem feitas manualmente. Esses filtros podem, por exemplo, ser utilizados para separar porções específicas do material, como todos os segmentos não traduzidos e todos os *matches* de 100%, e também para tornar a funcionalidade de “localizar e substituir” ainda mais apurada e precisa.

A terceira funcionalidade, *X-Translate*, é utilizada, conforme apresentado na página oficial do memoQ, para lidar com mudanças no texto fonte caso o material já esteja em processo de tradução ou já tenha sido traduzido. Essa funcionalidade copia a tradução da versão anterior do documento para a nova versão sem que seja necessário utilizar a memória de tradução para isso. O texto, no entanto, precisa ser reimportado para a ferramenta para que o processo aconteça. A funcionalidade é interessante em casos como o de localização de jogos que sofrem mudanças constantes durante o processo de desenvolvimento, tanto no código e no conteúdo a ser traduzido. O Trados Studio não apresenta funcionalidade ou solução semelhante, fazendo com que seja necessário fazer o processo manualmente, aceitando as sugestões da memória de tradução ou realizando a pré-tradução.

A quarta funcionalidade destacada pela empresa à qual pertence o memoQ é a de importação do ID de *strings* em *matches* de duplo contexto. De acordo com a descrição, as memórias de tradução do memoQ podem armazenar também, além do texto propriamente dito, as informações de identificação das *strings*. Essas informações são, por exemplo, identificadores de recursos e funções dentro do código de um software ou um jogo digital. Essas informações indicam, por exemplo, o contexto, o momento ou lugar (como menus, mensagens ao usuário) em que a determinada *string* aparece no software. Em um jogo, essas informações são úteis pois indicam se as *strings* pertencem ao menu, tutoriais ou se são diálogos. Esse tipo de pista adiciona contexto e informações sobre uma determinada linha de texto, resolvendo parte de um dos grandes problemas enfrentados no processo de tradução de um jogo digital: a falta de linearidade e a falta de contexto.

Relacionada a essa possibilidade de armazenamento de *strings*, estão outras funcionalidades importantes do software. Para além dos *matches* de 100%, o que indica equivalência total de um único segmento, o memoQ tem mais dois tipos de *match*: os de 101%, os *single context-match*, e 102%, os *double context-match*.

Um *match* contextual é considerado uma correspondência para além do 100%. Ou seja, além de o segmento em questão ter a correspondência total, é necessário que o segmento anterior a ele, ou tanto o segmento anterior quanto o segmento seguinte, além da correspondência total, apareçam na mesma ordem tanto no texto fonte quanto memória de tradução. Isso significa que um *match* contextual é um conjunto de obrigatoriamente dois a três segmentos que precisam estar na mesma ordem no texto fonte e na memória de tradução quando recuperados.

Figura 20 - Exemplo de *match* contextual no Trados Studio

	E esse era só o começo, você pensou.
	O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
	Você já estava planejando pedir pras suas mães te levarem.
 100%	E esse era só o começo, você pensou.
 CM	O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
	Você poderia levar o bichinho pra casa.

Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 17 é um exemplo de *match* contextual dentro do excerto traduzido de *Our Life* que também é recuperada pela *CAT tool* Trados Studio. Na imagem, encontramos a sequência composta pelos segmentos “E esse era só o começo, você pensou” e “O céu era o limite com

todo aquele dinheiro”. Após um segmento com conteúdo diferente, temos a exata repetição tanto do conteúdo dos segmentos quanto da ordem em que se encontram. Ou seja, o quinto segmento, marcado com *CM*, *context match*, é um *match* contextual, pois além de ser uma correspondência total de conteúdo, também corresponde em questão sequencial. O seu contexto, no caso o segmento anterior a ele, obedece a uma ordem já registrada pela memória de tradução. Considero, porém, esse excerto um exemplo atípico, pois o primeiro registro dos segmentos se encontra bem próximo da ocorrência seguinte, o que pode não acontecer em outros materiais.

Existem duas condições, ou seja, dois contextos possíveis em que há a possibilidade de existência de um *match* de 101% no memoQ: a primeira delas é baseada no texto, que determina um *match* de 101% caso o segmento anterior e também o segmento seguinte sejam iguais tanto no texto fonte quanto na memória de tradução, ou seja, o segmento anterior, o segmento em questão e o segmento seguinte têm correspondência não apenas de conteúdo, mas de ordem; e a segunda é a que se baseia no ID da *string*, que determina um *match* de 101% quando o ID da *string* relacionada ao segmento é o mesmo tanto no texto fonte quanto no registro da memória de tradução, ou seja, além da correspondência de texto, o identificador de conteúdo também é exatamente igual. Para que seja considerado um *match* de 101% ao menos uma das duas condições deve ser cumprida.

Já os *matches* de 102% são chamados de *double context-match* porque é necessário que ambas as condições sejam cumpridas ao mesmo tempo. Tanto a ordem do texto quanto o identificador ou os identificadores devem ser correspondentes. Essa funcionalidade não apenas aumenta a qualidade, mas também diminui o tempo gasto no processo de tradução de determinados trechos, pois elimina a necessidade de verificar outras informações para evitar ambiguidade e outros erros pontuais.

Por mais que o Trados Studio não tenha uma funcionalidade parecida no quesito de armazenar também o ID das *strings* na memória de tradução para que isso seja recuperado junto ao texto, é possível visualizar essas informações no próprio editor do programa durante a tradução, o que também fornece suporte para problemas relacionados à falta de contexto. Por outro lado, é importante lembrar que nem todos os materiais terão essas informações disponíveis, pois isso depende dos desenvolvedores do jogo ou do software em questão, que podem ou não fornecer esse material de apoio.

Nenhuma dessas funcionalidades mencionadas pelas *CAT tools* destinadas à localização de jogos foi feita pensada especificamente para suprir necessidades pontuais desse processo.

Funcionalidades já existentes foram usadas como uma possível solução para os problemas já conhecidos, como a falta de consistência, dificuldade de lidar com alguns tipos de arquivo, mudanças no arquivo que podem ocorrer no meio do desenvolvimento e a falta de contexto, mas em nenhum momento funcionalidade alguma foi desenvolvida com o propósito específico de ser uma solução para localizadores de jogos.

Por outro lado, no caso da empresa do memoQ, há uma equipe especializada e que se dedica exclusivamente a oferecer suporte a empresas e equipes desejam uma ferramenta para localizar seus jogos. A *memoQ Gaming Unit*¹¹ é descrita, de acordo com o site, como uma equipe com experiência de mercado e que entende os desafios únicos e necessidades da localização de jogos, disposta a apresentar o software e auxiliar também no processo de implementação no fluxo de trabalho da produção do jogo em questão. Logo no final da página há também um eBook para empresas que pensam em localizar seu primeiro jogo, com conteúdo sobre a importância da localização para empresas de jogos e o que precisa ser considerado nesse processo. A empresa também tem em seu canal no *Youtube* vídeos sobre o tema, como conversas com profissionais, tutoriais e webinários.

Unindo algumas das considerações das duas análises feitas, ainda que eu não tenha, apenas por questões de tempo, submetido o jogo *Our Life* ao memoQ, é possível destacar alguns pontos que chamam a atenção. Algumas questões, como quais funcionalidades foram melhor aproveitadas, apontam para tópicos importantes sobre o uso de *CAT tools* e de suas funcionalidades.

As funcionalidades que mais auxiliaram na tradução dos excertos foram, sem dúvidas, as três funções principais que sempre são encontradas em um sistema de memória de tradução: a memória de tradução, a base terminológica e a segmentação do texto. Por mais que o recurso de alinhamento não faça parte desse seletor grupo, é necessário ressaltar que os alinhadores não são uma tecnologia recente. De acordo com Garcia (2015), um dos primeiros alinhadores surgiu em 1992, que em um primeiro momento se chamava *T Align*, mas logo foi renomeado para *Trados WinAlign*. As funcionalidades restantes, como as discutidas no exemplo do site do memoQ, auxiliam em intercorrências específicas, oferecendo soluções e contribuindo com o sistema como um todo, criando um ambiente que é dedicado a ter, em teoria, tudo o que o usuário precisa.

¹¹ Disponível em: <https://www.memoQ.com/solutions/game-localizationwith-memoQ-tms/>

De acordo com Esqueda (2024), encontramos-nos na era do metainstrumentalismo, isto é, em que outras tecnologias estão acopladas às *CAT tools*, os alinhadores, os sistemas de gestão de projetos, a integração com *corpus* e textos de referência, a tradução automática e a inteligência artificial generativa. Essas ferramentas acopladas, no entanto, nem sempre serão utilizadas em seu potencial total por diversos motivos, seja por serem extremamente complexas ou pelo fato de o tradutor não aprender todos os detalhes de sua utilização, não encontrando utilidade prática para suas necessidades tradutórias do dia a dia. Cabe ao tradutor escolher como utilizará os recursos disponíveis e encontrar soluções para seus desafios durante a tradução dentro do que esses sistemas propõem. Com a grande demanda e os prazos que costumam ser curtos, o tempo para o aprendizado de novas funcionalidades que vão além das três ferramentas principais é, provavelmente, escasso.

Para além das funcionalidades padrão que estão acopladas a esses sistemas, ferramentas como o Trados Studio e memoQ oferecem extensões que podem ser baixadas pelos usuários e utilizadas nessas *CAT tools*. Essas funcionalidades personalizadas podem ter diferentes usos e naturezas. As empresas também permitem que membros da comunidade criem suas próprias extensões e aplicações, com kits de desenvolvimento e documentação disponível para auxiliar no processo. Isso possibilita que membros da comunidade que têm conhecimentos de programação, muito provavelmente tradutores ou outros profissionais relacionados ao mercado de localização, criem soluções pontuais para problemas encontrados baseado em sua própria experiência, permitindo que a comunidade se apoie e encontre um meio termo entre serem utilizadores do software e desenvolvedores de soluções.

Por outro ponto de vista, é necessário considerar também outras questões que estão além do ferramental, isto é, questões que afetam as pessoas que estão por trás da máquina. Grandes empresas estão, na grande maioria das vezes, no controle do processo de localização e da base de dados das ferramentas, tirando parte da liberdade do tradutor com algumas práticas que infelizmente são comuns no mercado que, de acordo com Garcia (2015), restringem a possibilidade de acesso e alterações por parte dos tradutores, dando a eles menos controle sobre o que passaria a integrar suas próprias memórias de tradução e glossários.

Além de limitar a liberdade, a possibilidade de escolha e a criatividade do tradutor, essas empresas acabam, de certa forma, tomando posse do trabalho desses tradutores. Traduções essas que passam a ser apenas parte de uma memória, um banco de dados, e que se tornam um produto a ser replicado e reciclado diversas vezes. A pessoa, o ser humano, responsável por aquela

tradução acaba por ser apagada e esquecida, o que descaracteriza e desumaniza um trabalho que depende essencialmente do toque e da criatividade humana.

Por fim, vale ressaltar que esta dissertação não faz quaisquer propagandas ou incentiva o uso de quaisquer *CAT tools* aqui mencionadas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo de minha dissertação não foi apenas analisar que efeitos as *CAT tools* têm no processo de tradução e localização, mas também entender se essa intervenção da máquina auxilia ou não o tradutor durante o percurso. Em se tratando de tradução, por mais que haja o crescimento no uso de tradução automática e, recentemente, no uso de traduções feitas por agentes conversacionais de inteligência artificial, precisamos ter consciência de que o fator humano ainda é o ponto principal e indispensável para sua existência.

Em se tratando de minhas perguntas de pesquisa, o levantamento bibliométrico e as análises realizadas trouxeram respostas satisfatórias. As *CAT tools*, de acordo com o exposto em minha análise no capítulo anterior, influenciam no processo de tradução de jogos digitais exatamente auxiliando os tradutores a lidar com os desafios que ocorrem durante o processo de localização, o que une a resposta de duas das perguntas propostas por esse trabalho. Isso acontece por suas funcionalidades, quando aplicadas a problemas recorrentes dos textos dos jogos eletrônicos, trazerem soluções que garantem a qualidade do produto final. Tais funcionalidades trazem benefícios, como um melhor gerenciamento do texto, coerência e consistência terminológica, além de funcionalidades que podem vir a solucionar outras questões pontuais dos desafios da localização de jogos.

Em parte da análise, também foi possível chegar à conclusão de que as ferramentas têm sim um impacto positivo no processo de tradução dos jogos digitais. Mas, por outro lado, os pontos negativos impactam não o processo, mas o tradutor como pessoa. O apagamento dos devidos créditos e da autoria do tradutor desumaniza o trabalho e transforma a tradução em uma reciclagem de trechos recortados.

O fator ferramental, sem dúvida alguma, tem se tornado essencial para o processo por exigências do mercado de prazos enxutos e alto padrão de qualidade. Otimizar o processo, significa, portanto, diminuir o tempo de trabalho sem que a qualidade seja prejudicada. Por outro lado, as funcionalidades que mais impactam o processo seguem sendo as três tecnologias basilares de uma *CAT tools*, a segmentação, a própria memória de tradução e o sistema de gerenciamento de terminologia.

Muito se investiu ao longo dos anos no quesito metainstrumental dessas ferramentas, tornando-as cada vez mais robustas e completas. Tradução automática, assistentes de inteligência artificial, ferramentas de gerenciamento de projetos, uso de textos de referência e

compilação de *corpus*, uso de filtros e projetos e memórias de tradução em nuvem são apenas algumas das funcionalidades acopladas a esses sistemas durante as atualizações. Mesmo que essas mudanças aumentem as possibilidades e ofereçam mais suporte ao tradutor, é impossível que todas elas sejam utilizadas em seu máximo potencial, considerando questões como a curva de aprendizado que se afunila e se torna cada vez mais técnica, e a falta de necessidade de seu uso diante de projetos menos complexos, por exemplo.

O fato de a manipulação técnica ainda se voltar às tecnologias “antigas”, em que se baseiam as *CAT tools*, indica a necessidade de um cuidado maior com a multimodalidade dos jogos. Muitas das dificuldades existentes durante o exercício do processo de tradução de jogos já foram expostas e exemplificadas, mas soluções definitivas ainda não foram discutidas. A indústria de jogos é uma das que mais cresce atualmente, mas a academia ainda não acompanha essa tendência em todos os aspectos necessários a serem abordados sobre o tema, pois isso ainda levará tempo. As pesquisas sobre localização de jogos ainda são recentes dentro dos Estudos da Tradução e o mercado é marcado por sua volatilidade, o que cria uma dificuldade de compatibilidade entre esses dois setores tão importantes.

Por outro lado, as empresas têm mobilizado esforços para criar soluções que atendam a demanda de desenvolvedoras e empresas interessadas em entrar para o mercado global. Soluções como as do memoQ, que envolve funcionalidades cujas vantagens de uso no contexto específico de jogos digitais foram destacadas e uma equipe especializada de profissionais com experiência no assunto para auxiliar possíveis clientes, são o primeiro passo para novas práticas que beneficiarão a área de localização de jogos.

Apesar dos esforços do mercado em criar soluções específicas para as empresas interessadas em localizar seus jogos e o crescimento de trabalhos na área na academia, ainda é impossível calcular se e quando será desenvolvida uma ferramenta que atenda apenas as demandas específicas do mercado de localização de jogos digitais.

Os comentários relacionados ao *corpus* também apontam algumas tendências que têm muito a dizer sobre como essas ferramentas são vistas dentro do processo. Muito se falou sobre a produtividade, sobre questões tecnológicas e qualidade do texto, mas pouco foi comentado sobre benefícios e consequências para o tradutor como pessoa, para seu processo criativo e sua liberdade.

Ao ser considerada uma exceção, a criatividade ultrapassa algumas barreiras antes impostas a outros tipos e modalidades de tradução, tornando o processo de localização mais

flexível, mas, ao mesmo tempo, dependente da capacidade de criação do tradutor, que se apoia em sua bagagem cultural e conhecimento geral de mundo. Em uma indústria que sempre busca caminhos inovadores para garantir experiências únicas aos consumidores, é fácil presumir-se que o processo de localização não seria diferente. Por outro lado, ainda há muito o que se analisar sobre o que beneficia ou não os tradutores quando falamos do uso de *CAT tools*.

Ainda há muito o que se discutir sobre a aplicação de *CAT tools* na localização de jogos. Para além dos pontos positivos e dos pontos negativos, ao unir as diversas visões sobre o uso de *CAT tools* recolhidas no *corpus* e a experiência prática descrita na dissertação, foi possível perceber que as discussões sobre o assunto ainda são escassas e carecem de aportes teóricos mais robustos. Os poucos resultados e os padrões de repetição de autores e orientadores também reforçam esse ponto. Desta forma, esta dissertação de mestrado consegue se aproximar de seu objetivo de contribuir como aporte teórico, metodológico e didático-pedagógico. Este trabalho pode servir como uma breve compilação de trabalhos que mencionam *CAT tools* e localização de jogos e também como um suporte para outras pesquisas semelhantes.

Muito se discute, há muito tempo, sobre o que será da tradução e dos tradutores com o avanço da tecnologia. Buscar entender como essas mudanças nos afetam, tanto nos aspectos positivos ou negativos, pode um dia responder esse questionamento ou, ao menos, nos trazer a consciência de que não precisamos antagonizar a tecnologia se pudermos entendê-la e utilizá-la com ética.

REFERÊNCIAS

- ALVES, P. K; TABORDA, A. G.. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. **Proceedings of SBGames**, p. 483-492, 2015.
- BERNAL-MERINO, M. Á. What's in a 'game'. **Localisation Focus**, 2008a, v. 6, n. 1, p. 29-38.
- BOWKER, L. Computer-aided translation: translator training. In: SIN-WAI, C. (org.). **The Routledge encyclopedia of translation technology**. Londres e Nova York: Routledge, 2015. p. 88-104.
- DE SOUSA, M. N. A.; ALMEIDA, E. P. de O.; BEZERRA, A. L. D. Bibliometrics: what is it? What is it used for? And how to do it?. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. e3042, 2024. DOI: 10.55905/cuadv16n2-021. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/3042>. Acesso em: 8 abr. 2025.
- DUNNE, K. J. Localização. **Belas Infieis**, Brasília, v. 9, n. 4, p. 249-270, jul./set., 2020. Tradução de Esqueda et al. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfieis.v9.n4.2020.26401
- 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.
- FOLARON, D. Technology, technical translation and localization. In: O'HAGAN, Minako. (ed.). **The Routledge Handbook of Translation and Technology**. Oxford e Nova York: Routledge, 2020. p. 203-219. DOI: 10.4324/9781315311258-12
- GARCIA, I. The development of translation technology: 1967–2013. In: SIN-WAI, Chan. (ed.). **The Routledge encyclopedia of translation technology**. Londres e Nova York: Routledge, 2015. p. 68-87.
- GAME LOCALIZATION WITH MEMOQ TMS - **Translation software - memoQ**. Disponível em: <<https://www.memoQ.com/solutions/game-localizationwith-memoQ-tms/>>. Acesso em: 02 abr. 2025.
- HADES. Supergiant Games, 2018.
- KLEINA, N. Pesquisa Game Brasil 2024: veja o atual perfil do público de jogos no país. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/pesquisa-game-brasil-2024-veja-o-atual-perfil-do-publico-de-jogos-no-pais/>>. Acesso em: 02. jul. 2024
- MANGIRON, C; O'HAGAN, M. Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. **The Journal of Specialised Translation**, issue 6, 2006, p.10-21. Disponível em: <<https://www.jostrans.org/article/view/7269/6556>>
- O'HAGAN, M. Multidimensional translation: A game plan for audiovisual translation in the age of GILT. **Challenges of Multidimensional Translation**, p. 76-87, 2005.
- OUR LIFE: BEGINNINGS AND ALWAYS. GB Patch, 2020.

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

SILVA, I. A. da. **Our Life: Beginnings and Always & “Nossa Vida: Começos e Sempre”:** **experiências tradutórias em localização de jogos de uma tradutora em formação**. 2022. 73 f. Universidade Federal de Uberlândia. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/34650/1/OurLifeBeginnings.pdf>>.

SIN-WAI, C. The development of translation technology: 1967–2013. In: SIN-WAI, Chan. (ed.). **The Routledge encyclopedia of translation technology**. Londres e Nova York: Routledge, 2015. p. 32-67.

WILLIAMS, J; CHESTERMAN, A. **The map: a beginner's guide to doing research in translation studies**. St. Jerome Publishing, 2002.

REFERÊNCIAS DO *CORPUS*

- BOURBONNIÈRE, M. **Playing With Culture: Reframing Video Game Localization Discourse and Issues of Censorship**. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Concordia, Canadá, 2019. Disponível em: <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/986309/1/Bourbonniere_MA_S2020.pdf>
- DERETTI, A. A. **O “ver e sentir” dos videogames: a importância da gameplay experience na localização de jogos**. 2017. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/179528>>.
- DODARO, E. **The localization of video games: a study on the practical applications and their linguistic challenges**. 2015. 131 f. Dissertação de Mestrado. Universidade de Veneza, 2015. Disponível em: <<http://dspace.unive.it/handle/10579/6088>>.
- ESQUEDA, M. D. Training translators for video game localization: In search of a pedagogical approach. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 706–731, 2020. DOI: 10.1590/1984-6398202016045. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbla/a/4rsrsPjchmGTXFMrznSV8Lr/?format=pdf&lang=en>>.
- ESQUEDA, M. D.; DE ANDRADE STUPIELLO, É. N. Teaching video game translation: First steps, systems and hands-on experience. **Texto Livre**, v. 11, n. 1, p. 103–120, 2018. DOI: 10.17851/1983-3652.11.1.103-120. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16783>>.
- ESQUEDA, M. D.; FERNANDES, I. C. A tradução de jogos para smartphones na sala de aula de ensino de tradução. **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, v. 35, n. 4, p. 1–33, 2019. DOI: 10.1590/1678-460x2019350406. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/delta/a/YqgZhLc7WSNLWBV4yJXYZdR/?lang=pt#>>.
- ESQUEDA, M. D.; SILVA, I. A. L. da. Perspectivas didáticas para a tradução / localização de videogames. **Revista do programa avançado de cultura contemporânea**, v. 58, n. January 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Igor-Da-Silva/publication/333671183_Perspectivas_didaticas_para_a_traducaolocalizacao_de_videogames/links/5e7fd828458515efa0b5220a/Perspectivas-didaticas-para-a-traducao-localizacao-de-videogames.pdf>.
- FORNAZARI, M. **Localization practices in trading card games: magic the gathering from english into portuguese**. 2014. 92 f. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/123372>>.
- HĄCIA, M. **Individualisation of characters in the Polish localisation of League of Legends**. 2016. 63 f. Universidade da Cracóvia. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Marcelina-Hacia/publication/304579187_Individualisation_of_characters_in_the_Polish_localisation_of_League_of_Legends/links/5773e44b08ae47ba06e5a3e/Individualisation-of-characters-in-the-Polish-localisation-of-League->>.
- HENTZ, G. O. **The legend of zelda: uma tradução comentada do jogo eletrônico para o português**. 2022. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2022. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/261996>>.

KIM, J. Y. **Actors, Networks and Skopos of Mobile Game Localization**. 2024. 341 f. Tese de Doutorado. Universidade de Roehampton, Inglaterra. 2024. Disponível em: <https://pure.roehampton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/9573702/Yon_Kim_Jung_Final_thesis.pdf>.

KOŘENEK, M. **The Process of Video Game Localisation from the Perspective of Translation and Language Testing**. 2013. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Palacký, República Tcheca, 2013. Disponível em: <http://theses.cz/id/gq4w7j/BP_Korenek.pdf>.

MANGIRON, C. Game on! Burning issues in game localisation. **Journal of Audiovisual Translation**, v. 1, n. 1, p. 122–138, 2018. DOI: 10.47476/jat.v1i1.48. Disponível em: <<https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48/7>>.

MUÑOZ SÁNCHEZ, P.; LÓPEZ SÁNCHEZ, R. The ins and outs of the video game localization process for mobile devices. **Tradumàtica tecnologies de la traducció**, n. 14, p. 16–35, 2016. DOI: 10.5565/rev/tradumatica.182. DOI: 10.17507/jltr.0704.06. Disponível em: <https://revistes.uab.cat/tradumatica/article/view/n14-munoz-lopez/pdf_25>.

ODACIOĞLU, M. C. et al. The position of game localization training within academic translation teaching. **Journal of Language Teaching and Research**, v. 7, n. 4, p. 675–681, 2016. Disponível em: <<https://academypublication.com/issues2/jltr/vol07/04/06.pdf>>.

O'HAGAN, M. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT. **MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings**, p. 1–12, 2005. Disponível em: <https://translationconcepts.org/pdf/MuTra_2005_Proceedings.pdf#page=80>.

PERPETUO, D. S. **Localizando jogos eletrônicos nos Estudos da Tradução: corpus no suporte à tradução de MOBAs**. 2021. 197 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) — Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Disponível em: <http://www.realp.unb.br/jspui/bitstream/10482/42395/1/2021_DanielSantosPerpetuo.pdf>

PETRŮ, J. **Video Game Translation in the Czech Republic: from fan era to professionalism**. 2011. 104 f. Dissertação de Mestrado. Universidade Masaryk, República Tcheca. 2011. Disponível em: <https://is.muni.cz/th/xlkel/Video_Game_Translation_in_the_Czech_Republic.pdf>.

RADIN, L. **O Meta da Localização de Jogos: Mapeamento de trabalhos em nível de pós-graduação**. 2023. 115f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. DOI: 10.14393/ufu.di.2023.291.

RIVAS GINEL, M. I. Video Game localisation tools a user survey. **De la hipótesis a la tesis: Traductología y lingüística aplicada**, p. 295–324, 2022. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Maria-Rivas-Ginel/publication/362388744_Video_Game_localisation_tools_a_user_survey/links/632aa0a30a708521500d0fb3/Video-Game-localisation-tools-a-user-survey.pdf>.

RIVAS GINEL, M. I. **The ergonomics of CAT tools for video game localisation**. 2023. 111 f. Tese de Doutorado. Universidade de Borgonha, França, 2023. Disponível em: <<https://theses.hal.science/tel-04351436/>>.

ROSHAMN, J. **Cultural Adaptation in Video Game Localization: An Analysis of Cutscene Scripts in Japanese and its translation to English of the game Lost Judgement**. 2022. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade de Dalarna, Suécia, 2022.

Disponível em: <<https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:1672529%0Ahttps://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1672529/FULLTEXT01.pdf>>.

SALAS, D. D. **Annotated translation of the video game rocket league**. 2021. 111 f. Dissertação de Mestrado. Universidade Autônoma de Barcelona, Espanha, 2021. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2021/256144/DiezSalasDaniel_TFM2021.pdf>.

SALMERÓN, A. G. **The Process of Video Game Localization: Issues and Types**. 2018. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Autônoma de Barcelona, Espanha. 2018. Disponível em: <<https://ddd.uab.cat/record/196104>>.

SCHUBERT, V. **Video Game Localization Process in the Czech Republic**. 2013. 171 f. Universidade Masaryk, República Tcheca, 2013. Disponível em: <https://is.muni.cz/th/ziq1y/MDP_Schubert.pdf>.

SOUZA, F. R. B. de. **As identidades na localização de jogos**. 2021. 101 f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Tradução) – Universidade de Coimbra. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/96989/1/Flávia_Dissertação.pdf>.

TEIXEIRA, M. D. **O jogo digital Ann em PT-BR: para além dos processos de tradução e localização**. 2023. 129 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/37033>>.

APÊNDICE

Este Apêndice refere-se aos resultados da minha tradução de partes do jogo *Our Life: Beginnings and Always* e que foram submetidas à *CAT tool* Trados Studio para os fins desta dissertação. No quadro, a seguir, contam as linhas de textos originais em inglês e suas respectivas traduções para o português do Brasil.

Quadro 8 - Texto original e tradução para o Português do Brasil dos trechos submetidos ao Trados Studio

Original	Tradução
Since you're romantically interested in [who] and are old enough to start being physically affectionate more seriously, you can choose what initiative level he has throughout this Step.	Como você tem um interesse romântico em [who] e vocês têm idade o suficiente para começar a ter contato físico de forma mais séria, você pode escolher o nível de iniciativa que ele terá durante o Passo.
Making sure the player experiences what they want is important in <i>Our Life</i> , but always putting your choice first can potentially make a relationship feel one-sided.	Ter a certeza de que a pessoa que está jogando está tendo as experiências que deseja é o que importa em <i>Our Life</i> , mas sempre colocar sua escolha em primeiro lugar pode fazer um relacionamento parecer não correspondido.
So, we've added some flexibility in how it works out.	Então adicionamos um pouco de flexibilidade na forma como isso funciona.
Low initiative means that [who] will occasionally ask to touch the MC, and in those situations there will always be an opportunity to say yes or no.	Iniciativa baixa significa que [who] às vezes perguntará se pode tocar seu PP e, nessas situações, sempre há a oportunidade de dizer sim ou não.
For example, he won't simply lean over and kiss the MC as a greeting or in an emotional moment.	Por exemplo, ele não pode simplesmente beijar seu PP como cumprimento ou em um momento em que estiver emotivo.
Every piece of physical interaction will be either initiated or approved by the player before it happens.	Cada momento de contato físico será ou iniciado ou consentido pelo jogador antes que aconteça.
Middle initiative means there will be those certain times when [who] requests to touch the MC, many chances to initiate affection on your own, and also he will pretty regularly give affection automatically.	Iniciativa média significa que em alguns momentos [who] pedirá para tocar seu PP, haverá várias chances de iniciar o contato por conta própria e também de receber afeto de [who] espontaneamente.
One example would be giving the MC a kiss because he's happy or emotional or something else.	Por exemplo, ele beijará seu PP porque está feliz ou emotivo.
And in other situations, you can choose not to make the first move in order to give [who] the space to be the one to act afterwards.	E em outras situações, você pode escolher não tomar iniciativa e deixar que [who] dê o primeiro passo.
Overall, the love interest can get romantic, but the player's agency will take priority.	Em resumo, o interesse romântico pode ser carinhoso, mas o arbítrio do jogador tem prioridade.
High initiative includes everything middle does, but it also means that player agency will be reduced to a degree in favor of having [who] give physical affection even more frequently and with less prompting.	Iniciativa alta inclui tudo o que há na média, mas o arbítrio do jogador será reduzido em certo ponto para que [who] demonstre afeto com mais frequência, sem necessitar de incentivos contantes.
Instead of all the major affection giving situations being led by a choice menu for you to decide on, some will instead be replaced by [who] acting automatically.	Em vez de a grande maioria das situações envolvendo demonstrações de afeto serem guiadas por um menu de escolhas para que você decida,

	algumas delas serão substituídas por [who] agindo espontaneamente.
This level is only recommended if you're very comfortable with physical affection, and would prefer to simply see it happen rather than always holding the reins on it.	Esse nível é recomendado apenas se você estiver muito confortável com demonstrações físicas de afeto e prefere que elas aconteçam sem que você tenha que tomar alguma atitude todas as vezes.
However, this level is mostly relevant if [who] ends up as your official boyfriend at some point.	Esse nível é mais relevante caso [who] se torne seu namorado oficial em algum momento.
Situations where high level initiative makes a difference tend to come up in scenes that are exclusive to being in a relationship.	Situações em que ter o nível de iniciativa alta faz diferença tendem a acontecer em cenas que acontecem exclusivamente se vocês estão em um relacionamento.
The parts that are also included in the middle initiative which will be seen whether you're dating or not.	As partes que estão incluídas na iniciativa média serão vistas estando ou não em um relacionamento.
Once you pick your level, it can't be changed part way through a Step. The choice only comes up at the very beginning of a story section.	Assim que escolher seu nível, ele não pode ser alterado durante o Passo. As escolhas aparecem apenas bem no começo de uma seção da história.
We hope you enjoy whichever initiative option you decide on!	Esperamos que você goste da opção de iniciativa que escolher!
Which initiative level would you like [who] to have for Step [msStep]?	Que nível de iniciativa você deseja que [who] tenha no Passo [msStep]?
You must be [first_name] [last_name], right? I met your moms earlier and they told me you were eight, just like him, so...	Você deve ser [first_name] [last_name], certo? Conheci suas mães mais cedo e elas disseram que você também tem oito, igual a ele, então...
He shook the twenty-dollar bill to bring it back to your attention, a hopeful smile tilting his lips at the corners.	Ele balançou uma nota de vinte dólares para chamar sua atenção, com um sorriso esperançoso estampado no rosto.
Can you try to be friends with the boy?	Pode tentar fazer amizade com ele?
Just give it a chance and you can keep this! He's a good kid. You'll like him.	Dá uma chance e você pode ficar com isso! Ele é um bom menino. Você vai gostar dele.
But you've gotta keep it a secret, too, okay? It wouldn't be friendly to say his dad sent you.	Mas vai ter que guardar segredo, tá bom? Não vai ser legal contar que o pai dele pediu isso pra você.
You eyed the man.	Você olhou para o homem.
You kind of felt sorry for Cove.	Você meio que sentia pena de Cove.
Did other kids really get their parents to pay for friendships?	É sério que os pais de outras crianças pagam pelas amizades delas?
What could be so bad about this "Cove" kid that his dad would need to bribe strangers to be friends with him?	O que tem de tão ruim nesse tal "Cove" que o pai dele precisa subornar estranhos pra fazerem amizade com ele?
This definitely wasn't the normal way kids made friends. You knew that.	Esse definitivamente não era o jeito que crianças normais faziam amizade. Você sabia disso.
...Had your moms done that for you and Lizzie? The thought made you frown.	...Será que suas mães fizeram isso por você e pela Lizzie? Pensar nisso fez você franzir a testa.
What'd'ya say? Want to make a deal?	E aí, que tal? Temos um acordo?
You took the bill.	Você pegou a nota.
You didn't want the money.	Você não queria o dinheiro.
You ran away.	Você fugiu.
You carefully plucked the bill from his outstretched hand, grinning at the thoughts of what you could do with that much cash.	Com cuidado, você puxou a nota de sua mão estendida, sorrindo ao pensar no que poderia fazer com todo aquele dinheiro.

All the sweets you could ever want!	Todos os doces que você quiser!
You could buy a ticket for the newest movie at the cinema!	Você pode comprar um ingresso pra assistir ao filme que acabou de lançar no cinema!
There was a cute stuffed animal you had seen in a store in town.	Tem um bichinho de pelúcia super fofo que você viu em uma loja da cidade.
It cost a few dollars to set up a library card, with this you could pay for yourself instead of having your moms do it.	Fazer um cartão da biblioteca custa alguns dólares, você pode pagar com esse dinheiro sem ter que pedir para as suas mães.
You weren't even sure yet!	Você ainda não sabia o que escolher!
Your tummy rumbled thinking about it.	Só de pensar nisso, seu estômago roncou.
And that was just a start, you thought. The sky was the limit with that kind of amount.	E esse era só o começo, você pensou. O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
You were already planning to ask your moms to take you.	Você já estava planejando pedir para as suas mães te levarem.
And that was just a start, you thought. The sky was the limit with that kind of amount.	E esse era só o começo, você pensou. O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
It was gonna be able to go home with you.	Você poderia levar o bichinho pra casa.
And that was just a start, you thought. The sky was the limit with that kind of amount.	E esse era só o começo, você pensou. O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
You enjoyed reading a lot of different books. You could get every one you liked now.	Você gostava de ler vários tipos de livros. Assim poderia pegar todos que quisesse.
And that was just a start, you thought. The sky was the limit with that kind of amount.	E esse era só o começo, você pensou. O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
The sky was the limit with that kind of amount.	O céu era o limite com todo aquele dinheiro.
The man smiled at you, his eyes crinkling at the sides as he did.	O homem sorriu pra você, ele tinha um daqueles sorrisos que faziam os olhos enrugarem no cantinho.
Great! That's great.	Ótimo! Isso é ótimo.
You took a step back from him, clearly refusing to accept the offer.	Você se afasta dele, claramente recusando a oferta.
No thank you. Sorry.	Não, mas agradeço. Desculpa.
I don't wanna be paid for that. It's too weird.	Não quero que me pague pra isso. É estranho demais.
He deflated enough to notice, but not completely.	Ele perdeu um pouco da confiança, mas não toda.
Are you sure? It won't be so bad. Even if it's just for the summer, that'd be enough.	Certeza? Não vai ser tão ruim. Nem que seja só durante o verão, é o suficiente.
It won't be so bad. Even if it's just for the summer, that'd be enough.	Não vai ser tão ruim. Nem que seja só durante o verão, é o suficiente.
That only made this sound more strange to you. Why does it lasting for the summer matter?	Isso só fez a situação parecer ainda mais estranha pra você. Por que aquilo durar todo o verão importava?
When it was clear his initial strategy wasn't going to fly, he tucked the bill into a back pocket and changed the request.	Quando estava claro que a estratégia inicial não iria funcionar, ele colocou a nota no bolso de trás e mudou o pedido.
I get it, you don't have to. Would you be comfortable with he and I coming by for a normal visit? No money involved.	Eu entendo, você não precisa fazer isso. Mas tudo bem por você se eu e ele fizéssemos uma visita normal? Sem dinheiro envolvido.
Yeah. I wanna meet him.	É. Quero conhecer ele.
Okay, you can do that.	Ok, pode ser.
I guess.	Eu acho.
You'd have to ask my moms.	Preciso perguntar pras minhas mães.

You didn't answer the man.	Você não respondeu o homem.
His smile got bigger again. His eyes crinkled at the sides.	O sorriso dele aumentou de novo. Os olhos se enrugando no cantinho.
His smile got bigger again. His eyes crinkled at the sides.	O sorriso dele aumentou de novo. Os olhos enrugando no cantinho.
His smile got bigger again. His eyes crinkled at the sides.	O sorriso dele aumentou de novo. Os olhos se enrugando no cantinho.
His smile got bigger again. His eyes crinkled at the sides.	O sorriso dele aumentou de novo. Os olhos se enrugando no cantinho.
Of course, they invited us over earlier. But I'd like to ask you, too.	É claro, elas convidaram a gente mais cedo. Mas queria perguntar pra você, também.
Can I name a fish?	Posso dar nome pra um peixe?
You kept quiet.	Você ficou em silêncio.
You almost expected him to turn you down. Maybe he only let those close to him, like his parents, name them. He shrugged instead, uncaring.	Você quase achou que ele iria dizer não. Talvez ele deixe só as pessoas próximas darem nome aos peixes, tipo os pais dele. Ele deu de ombros, indiferente.
Sure.	Claro.
You were fascinated by the delicate movements of the fish and got lost in observing them.	O movimento delicado dos peixes era fascinante e você se distraiu observando-os.
There's a few who don't have names right now, the newer ones. You can pick which you wanna name.	Havia alguns que ainda não tinham nome, os mais novos. Você pode escolher qual quer nomear.
He pointed each of the recent acquisitions out to you.	Ele apontou cada um dos peixes recém-adquiridos.
The first was the smallest fish in the tank. It was completely orange and zipped all over the place, running laps around the others.	O primeiro era o menor peixe do aquário. Era todo laranja e nadava pra todo canto, dando voltas nos outros.
The second was slightly bigger, and red. Its tail was dotted with black spots, which almost resembled freckles.	O segundo era um pouco maior, e vermelho. A cauda dele tinha pintinhas pretas que pareciam sardas.
The last fish was the biggest one. Its multi-colored scales rippled under the bright light of the tank as it slowly made its way across the vast expanse.	O último peixe era o maior. As escamas multicoloridas ondulavam sob a luz brilhante do aquário enquanto ele cruzava até o outro lado bem devagar.
You went with...	E você escolheu...
The smallest fish.	O peixe pequeno.
The medium fish.	O peixe médio.
The biggest fish.	O peixe grande.
Cove only nodded at your answer, waiting on you to decide on a suitable name.	Cove concordou com a sua resposta com um aceno de cabeça, esperando você escolher um nome.
Cove only nodded at your answer, waiting on you to decide on a suitable name.	Cove concordou com a sua resposta com um aceno de cabeça, esperando você escolher um nome.
Cove only nodded at your answer, waiting on you to decide on a suitable name.	Cove concordou com a sua resposta com um aceno de cabeça, esperando você escolher um nome.
You watched the fish you chose closely. As you did, a name eventually came to you.	Você observou bem de perto o peixe que escolheu. E, assim, você teve uma ideia de nome.
Frank.	Frank.
Sunbeam.	Raio de Sol.
Gil.	Gil.
[first_name].	[first_name].

Cove.	Cove.
(Type in your own answer).	(Digite sua própria resposta).
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
You name things like my mom.	Você parece minha mãe quando dá nome pra alguma coisa.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
You name things like my dad.	Você parece meu pai quando dá nome pra alguma coisa.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
I could've come up with that.	Eu poderia ter pensado nesse nome.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
What? You can't name it after yourself.	O quê? Você não pode dar seu nome pra um peixe.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
What? You can't name it after me.	O quê? Você não pode dar meu nome pra um peixe.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
What? You can't name it after me.	O quê? Você não pode dar meu nome pra um peixe.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
What? You can't name it after yourself.	O quê? Você não pode dar seu nome pra um peixe.
Cove laughed unreservedly at your choice. It was affectionate, rather than insulting.	Cove gargalhou ao ouvir sua resposta. Era uma risada carinhosa, sem nenhum sinal de desrespeito.
What? You can't.	O quê? Você não pode.
Why not?	Por que não?
'Cause I'm not gonna call my fish that.	Porque não vou chamar meu peixe disso.
But you still said I could pick it.	Mas você disse que eu podia escolher.
Cove shook his head with a bent smile.	Cove balançou a cabeça, dando um sorriso torto.
I'll call them Junior then. You can still call them [fish_name].	Vou chamá-lo de Junior, então. Você pode chamar de [fish_name].
It seemed like a good enough compromise. So you agreed. Cove nodded, satisfied.	Parecia um bom acordo. Então você concordou. Cove assentiu, satisfeito.
Alright, it's [fish_name].	Certo, é [fish_name].
With that, his attention moved from you to the tank. He peered fondly at it and its inhabitants.	Com isso, Cove deixou de prestar atenção em você para olhar para o aquário. Ele olhou com carinho para o aquário e seus habitantes.
You smiled proudly at [fish_name] as it swam through the tendrils of the plants, disappearing then reappearing soon after.	Você sorriu com orgulho para [fish_name] enquanto ele nadava entre as plantas, desaparecendo e reaparecendo logo em seguida.
Cove chuckled a little bashfully. He glanced around, clearly scrambling for something else to say.	Cove deu uma risadinha tímida. Ele olhou ao redor, com certeza pensando em alguma outra coisa pra dizer.

Cove chuckled a little bashfully. He glanced around, clearly scrambling for something else to say.	Cove deu uma risadinha tímida. Ele olhou ao redor, com certeza pensando em alguma outra coisa pra dizer.
Cove chuckled a little bashfully. He glanced around, clearly scrambling for something else to say.	Cove deu uma risadinha tímida. Ele olhou ao redor, com certeza pensando em alguma outra coisa pra dizer.
Cove chuckled a little bashfully. He glanced around, clearly scrambling for something else to say.	Cove deu uma risadinha tímida. Ele olhou ao redor, com certeza pensando em alguma outra coisa pra dizer.
Cove chuckled a little bashfully. He glanced around, clearly scrambling for something else to say.	Cove deu uma risadinha tímida. Ele olhou ao redor, com certeza pensando em alguma outra coisa pra dizer.
So. Have you heard from Lee recently?	Então. Tem falado com a Lee?
So. Have you read any new books recently?	Então. Tem lido algum livro?
So. Have you gotten to go to the beach recently?	Então. Tem ido à praia?
So. Have you found anything new to play recently?	Então. Achou algum jogo novo?
So. Have you learned anything interesting recently?	Então. Aprendeu alguma coisa interessante?
So. Have you gotten any new accessories or stuff recently?	Então. Tem algum acessório novo ou coisa do tipo?
So. Have you gotten to make any progress on your artwork recently?	Então. Fez algum progresso com a sua arte?
So. Have you written anything new recently?	Então. Escreveu alguma coisa nova?
So. Have you learned any new songs on your [instrument_step2] lately?	Então. Anda tocando [instrumento_step2]? Aprendeu alguma música nova?
So. Have you found any new songs recently?	Então. Tem ouvido músicas novas?
So. Have you been able to practice recently?	Então. Tem conseguido praticar?
So. Have you seen any movies recently?	Então. Tem assistido a algum filme?
So. Have you done anything new lately?	Então. Tem feito alguma coisa nova?
Oh! Yeah, I can't believe I almost forgot to tell you!	Oh! Sim, não acredito que quase esqueci de te contar.
Yeah, actually. I'm really glad you brought it up...	Sim, na verdade. Que bom que você mencionou...
I have...	Eu tenho...
The conversation took a lighter turn after that, and it felt like you got closer that afternoon.	A conversa tomou um rumo mais leve depois disso e parece que a tarde se aproximava cada vez mais.
Finally, the blazing sun began to set. To your relief, the air cooled down a bit as a result.	Finalmente o sol escaldante começou a se pôr. Para seu alívio, a temperatura abaixou um pouco.
The gift you'd chosen hadn't been something you could buy.	O presente que você escolheu não era algo que poderia ser comprado.
It was...	Era...
A dolphin shaped balloon.	Um balão no formato de um golfinho.
A new fish for his aquarium.	Um peixe novo para o aquário dele.
A bracelet for him to wear.	Uma pulseira para ele usar.
An anklet for you to model for him.	Um a tornozeleira para você personalizar para ele.
The orange shell he'd been entranced with since you were kids.	A concha laranja que ele adorava desde que vocês eram crianças.
A white poppy from the hill behind your house.	Uma papoula branca da colina atrás da sua casa.
Something you'd made yourself.	Algo que você fez.
The twenty dollar bill.	Aquela nota de vinte dólares.

You ran to the closet where you'd stashed the unwieldy animal shaped balloon, preventing it from floating away.	Você correu até o armário onde escondeu o balão em formato de animal, para que não voasse para longe.
You guided it out like a prize seahorse from a stable, the string acting as the reins for the dolphin steed, and headed back to Cove.	Você levou o balão até Cove como se guiasse um cavalo-marinho premiado para fora do estábulo, usando o cordão como rédea.
You were careful, analyzing your surroundings for anything the balloon could be pierced by. It'd be awful - if somewhat ironic - if the new balloon met the same fate as its predecessor.	Você tomou cuidado, olhando ao redor procurando qualquer coisa que pudesse furar o balão. Seria horrível, até meio irônico, se o balão novo tivesse o mesmo destino que seu antecessor.
Cove stared at the floating creature as you approached, his lips parted as he seemed lost in the burrows of his mind.	Cove encarou boquiaberto a criatura flutuante assim que você se aproximou, parecendo meio perdido em pensamentos.
You could practically see flashbacks of childhood days flickering across his face.	Você quase podia ver flashbacks da infância passando pelo rosto dele.
Then his eyes lit up, his mouth turning into a smile, as the connection fully clicked for him.	Os olhos de Cove se iluminaram e um sorriso surgiu no rosto dele quando a ficha finalmente caiu.
But the initial look of kiddish giddiness quickly softened to a more mature expression.	Mas aquele brilho eufórico e infantil logo se transformou em uma expressão mais madura.
What did I do to make you care so much about me?	O que eu fiz pra você se importar tanto comigo?
The question was genuine, though you wondered how he could ask that with such fondness and not have his answer. How could you not care for a man like that?	A pergunta era genuína, mas você se questionava como ele conseguia perguntar isso com tanto carinho e não saber a resposta. Como você poderia não se importar com um homem como ele?
You struggled with how to put that into words, settling for passing the balloon to its rightful owner.	Você não sabia bem como colocar isso em palavras, então decidiu só entregar o balão a seu legítimo dono.
A couple of innocent giggles escaped from Cove as he took hold of the string. He stared up at the dolphin, awed.	Cove soltou uma risadinha inocente ao pegar a corda. Ele olhou o golfinho, maravilhado.
I remember that time. We were eight. I'd gotten a dolphin balloon like this. It was thanks to you back then, too. We started talking about names... then I crushed it and it popped.	Eu me lembro dessa vez. Nós tínhamos oito anos. Eu tinha ganhado um balão de golfinho tipo esse. E foi graças a você daquela vez também. Nós começamos a falar sobre nomes... E então eu esbarrei em alguma coisa e ele estourou.
You know, for most people that'd just be a funny story, something to joke about. But I have someone who thinks so much about me that they wanted to make it better, even years later.	Sabe, pra maioria das pessoas seria só uma história engraçada, algo que viraria piada. Mas eu tenho alguém que pensa tanto em mim que se preocupa em fazer eu me sentir melhor mesmo anos depois.
He finally looked back at you, his eyes glossy but his smile wide and tender.	Ele finalmente olhou para você, os olhos marejados e um sorriso enorme, cheio de carinho.
You didn't need to stray far from Cove to reach the fridge where the present was stored. You pulled the cut fruit bouquet out and returned to Cove to present it.	Você não precisou se afastar muito de Cove para chegar à geladeira, onde o presente estava guardado. Você pegou o buquê de frutas e voltou para mostrar a Cove.
You knew the exact moment he spotted the gift as he broke into laughter, clapping his hands. You waited for him to finish chuckling so he could speak once more.	Você soube o exato momento em que ele viu o presente porque o ouviu quase morrer de rir, batendo palmas. Você esperou que ele parasse de rir para que conseguisse falar.
Happy summer.	Feliz verão.
Happy summer.	Feliz verão.
My dad is gonna love this.	Meu pai vai amar isso.
He pulled out a skewer. It was a [fruit skewer] one, the kind you liked to eat first. Trust Cove to remember something like that. You accepted it gladly.	Ele puxou um dos espetos. Era um [fruit skewer], o que você gostava de comer primeiro. Você sabia que Cove se lembraria de algo assim. Você aceitou com prazer.

He pulled out a skewer to share with you. You accepted it gladly.	Ele puxou um espeto para dividir com você. Você aceitou com prazer.
I'm surprised you held off from eating at least some of it yourself.	Fico surpreso de você ter conseguido se segurar e não ter comido nenhum sem mim.
You shook your head, knowing that the teasing was good-natured.	Você balançou a cabeça, sabendo que a provocação era só uma brincadeira.
Wow. You and Derek were the ones who stripped it bare back then.	Uau. Você e Derek tinham devorado tudo da última vez.
He merely smirked and you knew that the teasing was good-natured.	Ele deu um sorriso cheio de sarcasmo e você soube que a provocação era só uma brincadeira.
I guess you're lucky I'm willing to share, unlike some people I could mention.	Você tem sorte de eu estar disposto a dividir, ao contrário de certas pessoas que eu conheço.
You shook your head, knowing that the teasing was good-natured.	Você balançou a cabeça, sabendo que a provocação era só uma brincadeira.
Wow. That's what I get for trying to be fair to my family?	Uau. É isso que eu ganho por tentar ser justo com a minha família?
He merely smirked and you knew that the teasing was good-natured.	Ele deu um sorriso cheio de sarcasmo e você soube que a provocação era só uma brincadeira.
If we have to have a weird 'happy summer' tradition, this is a good one, I think.	Se nós temos que ter uma tradição estranha de “feliz verão”, essa é uma boa ideia, acho.
We should finish this before Liz sees.	Acho que a gente deveria comer tudo antes da Liz ver.
And, hey, sorry for stealing a skewer back then.	E, ei, desculpa por roubar um espeto daquela vez.
It's okay.	Tá tudo bem.
You headed back up to your room, grateful that Cove hadn't spotted your present before now.	Você voltou para o seu quarto, feliz por Cove não ter reparado no presente antes.
The little container that was the temporary home for his new fish was waiting there for you, just as you'd left it. Very carefully, you cradled it in your arms to make the journey downstairs.	O caixinha que era a casa temporária do novo peixe dele estava lá esperando por você, bem onde você deixou. Com muito cuidado, você segurou firme para descer as escadas com a caixa.
You slowly descended the stairs, adjusting your grasp when you reached the ground floor so you could hold it out before you for Cove to admire.	Você desceu as escadas devagar, ajustando o pote quando chegou no fim da escada, para que pudesse segurar de forma que Cove conseguisse admirar o presente.
Cove gasped, placing a hand over his mouth, and bent down to watch the fish more closely. You could see his expression through the clear container, his eyes wide and adoring.	Cove arfou, cobrindo a boca com uma das mãos, e se abaixou para ver o peixe mais de perto. Você podia ver a expressão dele através da caixa, os olhos arregalados e cheios de afeto.
You let Cove take his time admiring the fish in silence. A few moments later, after he'd taken his fill, he looked up at you with a joyful grin.	Você deixou Cove admirar o peixe em silêncio. Alguns momentos depois, depois que ele estava satisfeito, ele olhou para você com um sorriso alegre.
She'll fit in perfectly with my tank. She looks great.	Ela vai caber perfeitamente no meu aquário. Ela é bem bonita.
He took the container from you, securing the base first and cautiously lifting it from your hands, before resting it beside him on the counter.	Ele pegou a caixa das suas mãos, segurando primeiro por baixo, depois tirou das suas mãos com cuidado e colocou ao lado dele no balcão.
He brushed his fingers lightly against the top of the container, the closest he could get to petting his new companion, then turned back to you.	Ele passou os dedos de leve na parte de cima da caixa, o mais perto que ele podia chegar de fazer carinho em sua nova companhia, e voltou a olhar para você.
You headed back up to your room to collect the gift. Given its size, it had been easy to safely stow away.	Você voltou para seu quarto para pegar o presente. Graças ao tamanho, foi fácil de esconder.

Welcome to the Our Life: Beginnings & Always full tutorial! It goes over every gameplay aspect and how it all works in detail.	Boas-vindas ao tutorial completo de Our Life: Beginnings & Always! O tutorial fala de todos os aspectos da jogabilidade e como ela funciona em detalhes.
From the main menu, there are multiple ways to get into the game. 'Continue' loads the most recent save, if there is one. Otherwise it starts the game from the beginning.	No menu principal, existem várias maneiras de começar a jogar. "Continue" carrega o último salvamento, caso haja um. Caso não haja, o jogo é iniciado do começo.
'New File' always starts the game right from the beginning. And 'Load' lets you pick from all the available save files and jump back into whichever one you'd like to keep playing.	"Novo Jogo" sempre inicia o jogo do começo. E "Carregar" permite que você escolha entre todos os arquivos de salvamento disponíveis e voltar para o que quiser continuar jogando.
You'll also see a 'Gallery' option from the main menu. The gallery lets you view special 'CG' images that appear at certain points in the story.	Você também vai ver uma opção de "Galeria" no menu principal. A galeria permite que você veja imagens especiais que aparecem em certos momentos da história.
Many CGs happen automatically by simply going through the game, while some can only be seen by making specific choices and/or having a specific type of relationship with a certain character.	A grande maioria das imagens aparece ao longo do jogo, enquanto outras só podem ser vistas caso você faça uma escolha específica e/ou tenha um tipo específico de relacionamento com um determinado personagem.
It isn't possible to get every CG from a single playthrough. You have to replay/reload a save file to make different choices in order to see them all.	Não é possível conseguir todas imagens jogando uma única vez. Você precisa jogar novamente/recarregar um arquivo salvo para fazer escolhas diferentes e conseguir todas.
And a handful of CG images aren't available in the free version of the game, they only appear in the DLC Moments that can be purchased.	E boa parte das imagens não estão disponíveis na versão gratuita do jogo, elas aparecem apenas nos Momentos disponíveis no DLC que pode ser comprado.
DLC CGs are marked as such, so you know if you can fill that spot or not while playing the free version.	Imagens do DLC estão sinalizadas, então você consegue saber se vai conseguir aquela imagem ou não jogando a versão gratuita.
Getting into the actual game, Our Life currently is divided into four time periods called 'Steps': Step 1 Childhood, Step 2 Adolescence, Step 3 Teenaged, and Step 4 Adulthood.	Agora, sobre o jogo em si, Our Life é dividido em quatro períodos de tempo chamados 'Passos': Passo 1 Infância, Passo 2 Juventude, Passo 3 Adolescência, Passo 4 Maioridade.
The script is further divided into sets of vignettes that take place during specific periods of time. These are called 'Moments'.	O script é dividido em grupos de cenas que acontecem em períodos específicos de tempo. Essas cenas são chamadas de 'Momentos'.
Moments can be played in any order or skipped entirely. You move on to the next Step whenever you want by selecting that summer is ending.	Momentos podem ser jogados em qualquer ordem ou pulados completamente. Você passa para o próximo Passo sempre que quiser ao selecionar que o verão está acabando.
Unlike the first three steps, Step 4, Adulthood, is a little different. It acts as an epilogue and won't feature Moments like the first three Steps.	O Passo 4, Maturidade, não funciona como os três primeiros. Funciona como um epílogo e não tem Momentos como nos três Passos anteriores.
Steps 1-3 include five Moments each and even more can be unlocked by purchasing DLCs. Three DLCs are available right now, a DLC for each Step from 1-3. More will release later on.	Os Passos de 1 a 3 têm cinco Momentos cada e mais alguns podem ser desbloqueados com a compra do conteúdo extra. Três DLCs estão disponíveis no momento, um para cada Passo, do 1 ao 3. Mais serão lançados no futuro.
When you begin your Our Life playthrough, you'll be met with the Character Creation Screen. There you'll be able to decide various details about the protagonist for that file.	Sempre que começar a jogar Our Life em um novo arquivo de salvamento, a Tela de Criação de Personagem aparecerá. Lá você poderá decidir vários detalhes sobre o protagonista daquele arquivo.
You determine nearly everything about the main character: name, appearance, personality, pronouns, interest, skills, their relationship with major characters, and so on.	Você decide quase tudo sobre seu personagem principal: nome, aparência, personalidade, pronomes, interesses, habilidades, o relacionamento com outros personagens, etc.

You can decide to change the details as time goes on, with a few exceptions. Your last name, skin tone, and eye color can't be altered once set.	Você pode decidir mudar os detalhes conforme o tempo passa, com algumas exceções. Seu último nome, cor da pele e cor dos olhos não podem ser alterados depois de decididos.
To make the traits you're giving the MC easier to picture, there is a cute doll shown on the MC feature deciding screens.	Para tornar as características que você der ao seu PP mais fáceis de visualizar, há um avatar com a feição de seu PP na tela em que você vai escolher as características do seu PP.
Not all the things you decide about the MC appear on the doll. The script referencing what you've decided for the MC is the main way those decisions influence the game.	Nem todas as coisas que você decide sobre seu PP aparecerão no avatar. Essas escolhas influenciam, na grande maioria das vezes, na forma como o script referência o que você escolheu.
As the MC grows up, even more options become available to them.	Quando seu PP crescer, mais opções ficarão disponíveis.
And Our Life has a first-person perspective, so your character doesn't appear next to other character sprites.	E Our Life é um jogo de perspectiva em primeira pessoa, então seu personagem não aparece junto dos sprites dos outros personagens.
You only see the MC as the decorative doll and in special cut-in CG images. The cut-in CGs only appear if certain choices are made, it's possible not to see any during a playthrough.	Você verá seu PP apenas como o avatar decorativo e imagens especiais que aparecem no meio das cenas. Essas imagens aparecem apenas se certas escolhas são feitas, e é possível que nenhuma apareça durante o jogo.
As mentioned, one of the decisions you'll get to make for your character is selecting a name. You can type in any name you like, or you can pick a preset name.	Como mencionamos, uma das decisões que você vai tomar ao criar seu personagem é escolher um nome. Você pode digitar o nome que quiser, ou escolher um nome preestabelecido.
Preset options are called Voiced Names because the name will be voiced aloud by the romantic lead. You'll get to hear him say your name as you play through the story!	As opções preestabelecidas são chamadas de Nomes Dublados porque o nome será dito em voz alta pelo interesse romântico principal. Você vai ouvi-lo dizer seu nome enquanto avança pela história!
Only the default name, Jamie, is included in the base game. Hundreds more can be added by getting a free Voiced Name Expansion DLC.	Apenas o nome padrão, Jamie, está incluso no jogo base. Centenas de nomes podem ser adicionados através do download do DLC gratuito de Expansão de Nomes Dublados.
The full collection of names is separated out as a DLC because of how large it is. If you're not interested in that feature, you don't need to get it.	A coleção completa de nomes está separada em DLC por causa de seu tamanho. Se não tem interesse nesse recurso, você não precisa adquiri-lo.
Each name in the DLC belongs to, or was selected by, someone who supported this project.	Cada nome no DLC pertence a, ou foi escolhido por, alguém que apoiou esse projeto.
After choosing a 'voice', you'll be able to retype the name if the spelling isn't what you'd like, such as using the voiced name 'Grey' but with the spelling 'Gray'.	Depois de escolher uma 'voz', você poderá trocar a grafia do nome caso ela não te agrade, por exemplo, usar o Nome Dublado 'Gray', mas que se escreve 'Grey'.
And you can change the name/voice you go by each time a new Step begins. You can also go from using a voiced name to an unvoiced name, and vice versa.	E você pode mudar seu nome/voz a cada vez que um novo Step começar. Você também pode passar a usar um nome sem dublagem em vez de um Nome Dublado e vice versa.
While all of the characters in Our Life have partial voice acting, only the main interest will utilize the voiced first name feature. No one else will say the names out loud.	Por mais que todos os personagens de Our Life tenham algumas falas dubladas, apenas o interesse principal usará o recurso de dizer o primeiro nome do jogador em voz alta. Ninguém mais dirá os nomes em voz alta.
Moving on from the Character Creation Screen, there's a second special screen that determines details about the MC- the Interest/Comfort Screen.	Deixando de lado a Tela de Criação de Personagem, há uma segunda tela especial que determina detalhes sobre seu PP: a Tela de Interesse/Conforto.

Unless you get DLCs, the game has one love interest: Cove Holden. He grows up with the MC, and the Interest/Comfort screen is crucial for determining how that plays out.	A não ser que você tenha os DLC, o jogo tem apenas um interesse romântico: Cove Holden. Ele cresce com seu PP e a tela de Interesse/Conforto é crucial para determinar como isso vai acontecer.
Interest Level sets how much you like him. There are four levels: Disinterest, Fond, Crush, and Love. Love is only available starting in Step 3 and if you were at Fond or Crush in Step 2.	O Nível de Interesse determina o quanto você gosta dele. Existem quatro níveis: Desinteresse, Afeição, Crush e Amor. Amor só está disponível a partir do Passo 3 e se você estava nos níveis Afeição ou Crush.
The difference between Crush and Love is not as large as the difference between other Interest Levels, since both make the MC interested in Cove.	A diferença entre Crush e Amor não é tão grande quanto a diferença entre outros Níveis de Interesse, pois ambos fazem seu PP ter interesse romântico em Cove.
But Crush means you're interested in him and might consider having him be your boyfriend. You can still be flirty with other characters around.	Mas Crush significa que você tem interesse nele e que há a possibilidade de vocês terem um relacionamento. Você ainda pode flertar com outros personagens.
Love means Cove is absolutely the only person in the world for the MC and they'd consider not just dating but spending their whole life with him. You can't be flirty with anyone else either.	Amor significa que Cove é a única pessoa no mundo para seu PP, a ponto de considerar não apenas um relacionamento, mas passar a vida toda com ele. Você não pode flertar com mais ninguém.
Comfort determines how you generally react/think when it comes to him. There are three levels: Nervous, Relaxed, and Direct.	O Conforto determina como você normalmente reage ou pensa quando o assunto é ele. Existem três níveis: Nervosismo, Tranquilidade e Sinceridade.
Your level of Interest and Comfort will set the type of dynamic your character has with the love interest. You get to decide your Interest/Comfort near the beginning of every Step.	Seu nível de Interesse e Conforto vão determinar o tipo de dinâmica que seu personagem terá com o interesse romântico. Você decide seu nível de Interesse/Conforto no começo de cada um dos Passos.
Comfort can switch between the three levels as you please. Your Interest Level can only stay the same or increase.	O nível de Conforto pode variar entre os três níveis da forma que você desejar. Seu Nível de Interesse pode apenas permanecer o mesmo ou aumentar.
Your current level of Interest will become the new lowest option on the screen in the future.	Seu nível de Interesse atual se tornará, no futuro, a última opção possível na tela.
For example, if you decide to be Fond in Step 1, Disinterest will not be available on the screen in Steps 2-4, which will make Fond the bottom level option for your relationship.	Por exemplo, se você decidir por Afeição no Passo 1, Desinteresse não estará disponível na tela nos Passos 2-4, o que torna Afeição o nível mínimo de seu relacionamento.
What you did in the past will influence the present, and feelings can change over time.	O que você fez no passado influencia o presente e sentimentos podem mudar com o tempo.
An Indifferent Interest Level in Step 1 that moves to the Crush Level in Step 2 will be a little different than if you were always crushing on Cove.	Ter o nível de Interesse em Indiferente no Passo 1 e mudar para o nível Crush no Passo 2 será um pouco diferente de ter decidido estar sempre no nível Crush desde o começo.
The same goes for the other Interest Level combinations: Indifferent staying Indifferent, Indifferent to Friendship, Friendship that's still Friendship, Friendship to Crush, etc.	O mesmo acontece com outras combinações de Nível de Interesse: Indiferente continua Indiferente, de Indiferente para Amizade, Amizade que continua a ser Amizade, de Amizade para Crush, etc.
Through Interest Levels, you can make a slow burn romance, starting at 'Disinterest' and having the feelings grow over the Steps until Love is reached only at the very end.	Através dos Níveis de Interesse, você pode ter um romance que se desenvolve devagar, que começa com 'Desinteresse' e os sentimentos vão evoluindo entre os Passos até que chegue a Amor no final.
Or you can be totally into each other from the beginning. Or you can always stay just good friends. Or something else.	Ou vocês podem ter sentimentos um pelo outro desde o começo. Ou vocês podem ser bons amigos para sempre. Ou outra coisa.
The experience can be further customized by trying out different Comfort Levels.	A experiência pode ser ainda mais customizada ao experimentar Níveis de Conforto diferentes.

As for him, Cove will return the same level of Interest you have. He wants to get along with you, if you give him a chance. If you don't, he'll keep his distance.	Em relação a ele, Cove sempre terá o mesmo nível de Interesse que você. Ele quer ter um boa relação com você, se você der uma chance. Se você não quiser, ele manterá distância.
Interest Level has an impact when it comes to physically interacting with Cove. While growing up, things are rather simple.	O Nível de Interesse influencia a forma como você interage com Cove em quesitos de contato físico. Enquanto vocês crescem, as coisas são bem simples.
If you get along with one another and have a close relationship, you can choose to touch him, and Cove will occasionally interact with the MC in lighthearted or comforting ways.	Se vocês se derem bem e forem próximos um do outro, você pode escolher tocá-lo e Cove vai, ocasionalmente, ter interações tranquilas e reconfortantes com seu PP.
But starting in Step 3, touching can become more romantic or suggestive if you're at Crush or Love.	Mas, a partir do Passo 3, os toques podem se tornar mais românticos ou sugestivos se você estiver em Crush ou Amor.
To make sure things go nicely with that, there will be an extra choice to determine "initiative level", and a bonus mini tutorial that goes along with the choice to explain the feature in more detail.	Para ter certeza de que a experiência seja satisfatória, haverá opção extra para determinar o "nível de iniciativa" e um mini tutorial bônus para explicar essa função em maiores detalhes.
Basically, even if you decide you like Cove, the game won't force you to act on those feelings.	Basicamente, mesmo que você goste de Cove, o jogo não obrigará você a tomar qualquer atitude.
You can always choose not to get together with him, choose not to accept or give romantic gestures, etc. If you do decide to date Cove, though, you can't break up with him later.	Você sempre pode escolher não se relacionar com ele, escolher não aceitar ou não ter atitudes românticas, etc. Se você decidir namorar Cove, porém, você não pode terminar com ele depois.
Interest/Comfort gets the basics down, but it's the choices that appear throughout the normal game events that decide what actually happens between the MC and Cove.	A mecânica de Interesse/Conforto são apenas o básico, porque são as escolhas que aparecem ao longo dos eventos normais do jogo que decidem o que vai realmente acontecer entre seu PP e Cove.
And it isn't only the MC who is impacted by your decisions. Cove grows and changes over the years. How he's treated and what he experiences help shape who he becomes.	E não só seu PP será afetado por suas decisões. Cove cresce e muda ao longo dos anos. Como ele é tratado e o que ele vivencia ajudam a moldar quem ele se torna.
After Step 1, Cove's personality, appearance, and interests will vary based on what happened in the previous Step.	Depois do Passo 1, a personalidade de Cove, aparência e interesses variarão de acordo com o que aconteceu no Passo anterior.
The differences in personalities become more notable in Step 3 than in Step 2.	A diferença na personalidade se torna mais notável no Passo 3 que no Passo 2.
Cove's appearance is separated into shirt, pants, hairstyle, glasses, bracelet, and necklace. Earrings also become available in Step 3, and tattoos in Step 4.	A aparência de Cove é dividida em camisetas, calças, penteado, óculos, pulseira e colar. Brincos estarão disponíveis a partir do Passo 3 e tatuagens a partir do Passo 4.
Usually there are as many options as the number Step it is. So only one version of Cove in Step 1. Two hairstyles, shirt options, glasses types, etc. in Step 2. And then three of each in Step 3.	Normalmente, o número de opções é o mesmo número que o do Passo. Então há apenas uma versão de Cove no Passo 1. Dois penteados, duas opções de camiseta, tipos de óculos, etc. no Passo 2. E três de cada no Passo 3.
There are some exceptions; Steps 2 and 3 only have one necklace option, and Step 4 has two.	Há algumas exceções: os Passos 2 e 3 tem apenas uma única opção de colar e o Passo 4 tem duas.
And sometimes Cove has special occasion outfits such as wearing a swimsuit or jacket. Those clothes tend to have fewer possible options or only come in just one version.	E às vezes Cove veste roupas para ocasiões especiais, por exemplo, roupas de banho ou um casaco. Essas roupas tendem a ter menos opções possíveis e têm apenas uma versão.
Hair, shirt, and pants have to appear on Cove. Glasses, bracelets, necklaces, and earrings are optional and can be left out entirely.	Cabelo, camiseta e calça devem aparecer em Cove. Óculos, pulseiras, colares e brincos são opcionais e podem ser deixados de fora.

Cove's personality falls along a warm-moderate-cold spectrum. As a child he simply says what he thinks when he feels like, and that's it.	A personalidade de Cove está em um espectro que pode variar entre caloroso-moderado-frio. Quando ele é criança, simplesmente diz o que quer e quando quer, simples assim.
He can remain that way as he grows, become chattier, or start keeping things to himself.	Ele pode seguir sendo desse jeito quando cresce, ser mais falante ou ser mais reservado.
A moderate Cove remains straightforward and candid with how he tends to interact with people.	Um Cove moderado continua a ser direto e sincero ao interagir com pessoas.
A Cove on the 'warm' side can be more polite and personable, might have longer conversations or add in some lighthearted teasing. He's affable.	Um Cove que é 'caloroso' pode ser mais polido e simpático, ter conversas mais longas e até implicar de brincadeira com seu PP. Ele é amável.
A Cove on the 'cold' side tends to say things more briefly, especially with those he isn't close with, be needier and more serious. He's quiet.	Por outro lado, o Cove que tem um lado 'frio' tende a ser mais sucinto, especialmente com pessoas que ele não conhece ainda. Ele é quieto.
It's possible to have him fall somewhere in between, rather than only being at one extreme end or the other.	É possível fazer com que ele fique entre esses dois extremos, não é necessário que seja uma coisa ou a outra.
No matter what, Cove is an introvert who is sentimental and tends to get flustered when it comes to romance.	Mas não importa o que você escolha, Cove é introvertido, sentimental e tende a ficar envergonhado quando se trata de romance.
His interests fall along a sporty-mixed-studious spectrum. It works similarly to the personality one. When he's young, Cove has a variety of interests.	Os interesses dele estão em um espectro que pode variar entre esportivo-misturado-estudioso. Funciona de modo similar ao de personalidade. Quando Cove é mais novo, tem vários interesses.
As time goes on that can stay the same, begin to focus on more athletic/outdoorsy activities, or become more interested in academic/indoorsy ways to spend time.	Com o passar do tempo isso pode não mudar, ou ele pode começar a se interessar mais por atividades esportivas e ao ar livre, ou pode se interessar mais por atividades relacionadas a escola e mais caseiras.
It's something of a mystery exactly how your decisions end up changing him; you can try to guess as you go along.	A forma como suas decisões vão mudá-lo ainda é um mistério, você pode tentar descobrir enquanto joga.
Or, if you prefer, you can also just design your own ideal Cove directly using the Cove Creator option that pops up at the beginning of Steps 2 and 3.	Ou, se preferir, você pode fazer Cove ser como você deseja, usando a opção Criador de Cove que aparece no começo dos Passos 2 e 3.
Making the choices you want is always more important than making a choice because you feel like you have to in order to get a certain result.	Fazer as escolhas que você deseja é mais importante que fazer uma escolha porque você acha é o necessário para conseguir um determinado resultado.
When a choice does appear, usually you'll see that tapping an option shows a certain color: yellow, blue, or green.	Quando uma escolha aparece, você perceberá que uma cor aparece ao passar o mouse por uma das opções: amarelo, azul ou verde.
When a choice does appear, usually you'll see that hovering the cursor over an option shows a certain color: yellow, blue, or green.	Quando uma escolha aparece, você perceberá que uma cor aparece ao passar o mouse por uma das opções: amarelo, azul ou verde.
The colors aren't related to specific points or effects. They're only there to give a bit of insight on the tone/emotion of the choice, since text alone can potentially be read in more than one way.	As cores não estão relacionadas a efeitos específicos ou pontos. Elas são apenas uma forma de informar sobre o tom/emoção da opção, já que o texto sozinho pode ter mais de uma interpretação.
Blue tends to be casual/straightforward, yellow more emotive/reactive, and green less certain/uncommitted.	Azul tende a ser casual/direto, amarelo é mais emotivo/sensível e verde representa mais incerteza/descompromisso.
Though, there are hundreds of options in Our Life and not every choice menu falls in line with that pattern.	Apesar disso, há centenas de opções em Our Life e nem todos os menus de escolha seguem esse padrão;
Picking just one color every time doesn't give a gameplay benefit. Only stick to a certain type if	Escolher uma única cor durante o jogo todo não traz nenhum tipo de benefício. Opte por escolhas de um

that's what you happen to like, otherwise switch between them freely.	único tipo apenas se isso agradar você, caso não queira, você tem a liberdade de alternar entre elas.
Always pick yellow, never pick yellow, pursue romance right from the start, never romance the love interest, be disagreeable or amiable, none of them will lead to a bad ending.	Sempre escolha amarelo, nunca escolha amarelo, queira um romance desde o começo, nunca tenha um relacionamento com o interesse romântico, seja desagradável ou amigável, nenhuma dessas escolhas levará você a um final ruim.
You're welcome to enjoy the events and shape the story without reservation. And then, if you like, you can play again to try something new. There's only ever more good content to discover.	Você é livre para aproveitar os acontecimentos e moldar a história como quiser. E, então, se você quiser, pode jogar novamente para tentar coisas novas. Sempre há coisas novas para descobrir.
We hope you'll have a nice time with Our Life. Thank you for playing!	Esperamos que você tenha bons momentos jogando Our Life. Agradecemos por jogar!
{i}Tap. Tap.{/i}	{i}Toc Toc.{/i}
You startled at the sudden sound of tapping on glass. It caused you to pause. Did you really hear what you thought you did?	Você se assustou com o barulho repentino de batidas no vidro. O som fez você parar. Você ouviu mesmo o que acha que ouviu?
You weren't entirely sure because you soon heard something else: the window on the opposite side of the car rolling down.	Você não tinha muita certeza porque logo ouviu outra coisa: a janela do lado oposto do carro estava abaixando.
It confused you, until you put it together that despite the driver's silence, you weren't actually alone in this car. The driver must have pressed the button. Someone had to be there.	Isso confundiu você, até que percebeu que, apesar do silêncio do motorista, havia mais alguém no carro. O motorista deve ter apertado o botão. Alguém tinha que estar ali.
You turned your head to face the now open window.	Você vira a cabeça em direção à janela, agora aberta.
There he was, leaning his arms across the window, your very best friend Cove Holden. He beamed at you with one of his precious, open smiles.	E lá estava ele, apoiando os braços na janela, seu melhor amigo, Cove Holden. Cove deu um sorriso aberto e radiante, do tipo que só ele sabia dar.
There he was, leaning his arms across the window, your friend Cove Holden. He beamed at you with one of his precious, open smiles.	E lá estava ele, apoiando os braços na janela, seu amigo, Cove Holden. Cove deu um sorriso aberto e radiante, do tipo que só ele sabia dar.
There he was, leaning his arms across the window, a member of your chosen family, Cove Holden. He beamed at you with one of his precious, open smiles.	E lá estava ele, apoiando os braços na janela, um membro da sua família do coração, Cove Holden. Cove deu um sorriso aberto e radiante, do tipo que só ele sabia dar.
There he was, leaning his arms across the window, your beloved Cove Holden. He beamed at you with one of his precious, open smiles.	E lá estava ele, apoiando os braços na janela, seu amado, Cove Holden. Cove deu um sorriso aberto e radiante, do tipo que só ele sabia dar.
There he was, leaning his arms across the window, your fiance Cove Holden. He beamed at you with one of his precious, open smiles.	E lá estava ele, apoiando os braços na janela, seu noivo, Cove Holden. Cove deu um sorriso aberto e radiante, do tipo que só ele sabia dar.
There he was, leaning his arms across the window, your husband Cove Holden. He beamed at you with one of his precious, open smiles.	E lá estava ele, apoiando os braços na janela, seu marido, Cove Holden. Cove deu um sorriso aberto e radiante, do tipo que só ele sabia dar.
Hey, [first_name].	Oi, [first_name].
What a surprise this is! I didn't expect to see you in this neighborhood.	Que surpresa! Não esperava ver você aqui na vizinhança.
He was joking, of course. Seeing your expression, he decided to push it further.	Ele estava brincando, é claro. Vendo a sua expressão, ele decidiu ir mais além.
It's not like I've been waiting for you out here all morning or anything.	Não é como se eu estivesse esperando por você a manhã toda ou coisa do tipo.
Welcome home.	Fico feliz de você ter voltado pra casa.

I was wondering how long I'd have to stand out here for you to make it. It's been a while, you know.	Fiquei me perguntando quanto tempo ia ficar parado aqui até você chegar. Faz tempo, sabe.
I've been the one waiting to see you!	Eu que estava esperando pra ver você!
I'm sorry to keep you waiting.	Desculpa deixar você esperando.
You survived.	Você sobreviveu.
You screamed excitedly.	Você deu um grito animado.
You stared, stunned.	Você ficou olhando, sem reação.
At the sound of his name, he burst out laughing and grinned winningly.	Cove gargalhou e deu um sorriso encantador quando ouviu você dizer o nome dele.
He snorted.	Ele bufou.
We've both been waiting then.	Nós dois estávamos esperando, então.
He chuckled at your apology and inclined his head.	Ele riu da sua desculpa e inclinou a cabeça.
Don't worry about it.	Não se preocupa.
Cove burst out laughing at your delivery.	Cove gargalhou ao ver sua reação.
It wasn't easy.	Não foi fácil.
He laughed at your reaction. You could see the car's driver raise an eyebrow from the rearview mirror, but didn't let it stop you.	Ele riu de sua reação. Pelo retrovisor, você conseguia ver a sobrancelha arqueada do motorista, mas isso impediu que continuasse.
Cove chuckled at your reaction and met your eyes with a gentle expression.	Cove riu de sua reação e olhou nos seus olhos com uma expressão gentil.
He then gripped the top of the car door and pushed half of his torso through the opening. That was enough to make the driver break their silence with a sharp 'Hey!'	Ele então agarrou a parte de cima da porta do carro e passou quase metade de seu corpo para dentro pela janela. Isso fez o motorista quebrar o silêncio com um 'ei!' nada feliz.
Cove did not seem to notice and continued climbing in through the window. He pushed one hand down into the middle seat to prop his dangling body up.	Cove não percebeu e continuou a passar pela janela. Ele colocou uma das mãos no assento do meio para conseguir se apoiar, mesmo pendurado.
He used his other hand to caress your cheek as he leaned in as close as he could.	Ele usou a outra mão para acariciar a sua bochecha enquanto se inclinava o máximo que podia.
I missed you.	Senti saudade.
You scooted across the seats and kissed him on the lips.	Você chegou um pouquinho para o lado para beijá-lo.
You leaned over and kissed him on the forehead.	Você se inclinou e beijou a testa dele.
You covered his hand with yours.	Você cobriu a mão dele com a sua.
You flicked his nose.	Você apertou o nariz dele.
You did your best to hug him without knocking him down.	Você fez o máximo que podia para abraçá-lo sem que ele acabasse caindo.
You grinned at him.	Você sorriu para ele.
Embarrassed, Cove sighed in a long-suffering way and shook his head. His dad chuckled at that, and [kyra_choice] still had her eyes on you. She clapped her hands together happily.	Envergonhado, Cove suspirou de um jeito sofrido e balançou a cabeça. O pai dele deu uma risadinha discreta e [kyra_choice] ainda estava olhando para você. Ela bateu as mãos uma na outra, feliz.
[first_name]'s already spent most of her childhood dealing with your parenting. You can't pretend this is a fresh start now. She already knows.	[first_name] passou a maior parte da infância lidando com você. Não dá pra fingir que isso é um recomeço. Ela já sabe.
[first_name]'s already spent most of his childhood dealing with your parenting. You can't pretend this is a fresh start now. He already knows.	[first_name] passou a maior parte da infância lidando com você. Não dá pra fingir que isso é um recomeço. Ele já sabe.

[first_name]'s already spent most of their childhood dealing with your parenting. You can't pretend this is a fresh start now. They already know.	[first_name] passou a maior parte da infância lidando com você. Não dá pra fingir que isso é um recomeço. [first_name] já sabe.
His dad shrugged in agreement; Cove wasn't wrong, but that didn't stop the rumble of laughter resounding in his dad's chest. [kyra_choice] clapped her hands together, still thrilled with the news.	O pai dele deu de ombros, concordando. Cove não estava errado, mas isso não impediu a risada que ele deu em seguida. [Kyra_choice] bateu as mãos uma na outra, ainda animada com as novidades.
Your gaze bounced back and forth between Cove's parents and their happy chatter. A wave of relief settled your nerves.	Seus olhos iam e voltavam entre os pais de Cove, observando a conversa animada. Uma onda de alívio acalmou seu nervosismo.
They both seemed to respect your choices in how you wanted to address them. You were so glad there weren't any issues.	Os dois pareciam respeitar sua escolha sobre como chamá-los. Você estava feliz pois tudo deu certo.
Your gaze bounced back and forth between Cove's parents and their happy chatter. A wave of relief settled your nerves.	Seus olhos iam e voltavam entre os pais de Cove, observando a conversa animada. Uma onda de alívio acalmou seu nervosismo.
They both seemed to respect your choices in how you wanted to address them. You were so glad there weren't any issues.	Os dois pareciam respeitar sua escolha sobre como chamá-los. Você estava feliz pois tudo deu certo.
The attention abruptly shifted back to Cove as he not-at-all-casually cleared his throat.	A atenção de todos se voltou para Cove quando ele pigarreou de um jeito nada natural.
Uh.	Hã.
Cove made eye contact with you before speaking. You had an idea of where this was going- he wanted to know if it was alright to talk about your relationship now.	Cove fez contato visual com você antes de falar. Você sabia onde ele queria chegar. Ele queria saber se estava tudo bem falar do relacionamento de vocês.
You gave a slow nod in response.	Você assentiu devagar como resposta.
You smiled reassuringly in response.	Você deu um sorriso para tranquilizá-lo.
You sneakily made him an okay sign with your fingers in response.	Você sorrateiramente fez um sinal de 'ok' com os dedos.
He mimicked the motion in kind before facing his parents once more.	Ele imitou seu gesto antes de olhar novamente para os pais dele.
Everything okay, bud?	Tudo bem, cara?
Definitely.	Com certeza.
Cove's feet shuffled as he shifted his stance to stand at his full height.	Cove quase tropeçou nos próprios pés ao mudar de posição para ajeitar a postura.
He then reached over and linked his arm around yours, visibly showing your new union.	E então ele esticou o braço e puxou você para perto, enlaçando o braço dele no seu, como forma de mostrar a união entre vocês.
Dad, Mom, [first_name] is my girlfriend.	Pai, mãe, [first_name] é minha namorada.
Dad, Mom, [first_name] is my boyfriend.	Pai, mãe, [first_name] é meu namorado.
Dad, Mom, [first_name] is my partner.	Pai, mãe, [first_name] e eu estamos em um relacionamento.
I'm in love with her.	Estou apaixonado por ela.
I'm in love with him.	Estou apaixonado por ele.
I'm in love with them.	Estou apaixonado por [first_name].
Really?!	Sério?!
The shout was as massively hope filled as it was loud.	O grito foi bem alto e bem cheio de esperança.
Yeah Dad, it's real.	Sim, pai, é sério.
[cliff_choice] let out a heavy breath, pairing it with a shaky thumbs up.	[cliff_choice] deu um suspiro profundo e os polegares de suas duas mãos estavam para cima, apesar de trêmulas.

Great. That's great. At this point I wasn't sure if being supportive meant encouraging Cove to say something, or if it was best to pretend there was nothing there.	Ótimo! Isso é ótimo. Naquele momento eu não sabia se ajudaria mais encorajando Cove a dizer alguma coisa ou fingindo que nada estava acontecendo.
It's so good to hear you hashed it out and everything is okay.	Fico feliz de saber que vocês conversaram e que tá tudo bem agora.
At least for now, the next part is making it work for the rest of your lives, hopefully.	Por agora, pelo menos, o próximo passo é fazer funcionar pelo resto da vida, tomara.
It'll be fine! I'm sure! I'm happy for you!	Vai dar tudo certo! Tenho certeza! Fico feliz por vocês!

Fonte: Elaborada pela autora