

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

SABRINA ANANDA DE SOUSA NEVES



**Tradução e localização do jogo digital *Little Goody Two Shoes*:
Por uma gestão terminológica para o pt-BR**

Uberlândia/MG

2025

Sabrina Ananda de Sousa Neves

**Tradução e localização do jogo digital *Little Goody Two Shoes*:
Por uma gestão terminológica para o pt-BR**

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

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda

Uberlândia/MG

2025

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

N518 Neves, Sabrina Ananda de Sousa, 2002-
2025 Tradução e localização do jogo digital Little Goody Two Shoes:
por uma gestão terminológica para o pt-BR [recurso eletrônico] /
Sabrina Ananda de Sousa Neves. - 2025.

Orientadora: Marileide Dias Esqueda.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Uberlândia, Graduação em Tradução.
Modo de acesso: Internet.
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Linguística. I. Esqueda, Marileide Dias, 14/0-, (Orient.). II.
Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Tradução. III.
Título.

CDU: 801

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

Sabrina Ananda de Sousa Neves

**Tradução e localização do jogo digital *Little Goody Two Shoes*:
Por uma gestão terminológica para o pt-BR**

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

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda – UFU Orientadora

Profa. Dra. Francine de Assis Silveira – UFU

Profa. Dra. Silvana Maria de Jesus – UFU

NOVO ITEM: AGRADECIMENTOS

Sou muito grata a mim mesma, ao meu namorado, à minha orientadora, aos meus professores, às minhas professoras, à equipe do memoQ e a todos pelo apoio nesta jornada.

絶望の隣は希望です。

*Ao lado do desespero
está a esperança.*

(やなせ たかし)

(Yanase Takashi)

NOVO ITEM: RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar a importância da gestão terminológica nos processos de tradução e localização do jogo digital *Little Goody Two Shoes* (2023), produzido pela AstralShift e publicado pela Square Enix. Inserido nos Estudos da Tradução, com ênfase na localização de jogos digitais, este trabalho parte da ausência de versão oficial em português brasileiro e busca propor fichas terminológicas referente à primeira noite (parte) do jogo. Para isso, adotou-se uma metodologia descritiva, exploratória e colaborativa, envolvendo a análise e tradução de termos por meio da ferramenta memoQ, bem como a análise manual de capturas de tela durante sessões de jogabilidade. Os resultados mostram que a gestão terminológica contribui para a consistência tradutória, a adequação cultural e a preservação da jogabilidade. Conclui-se que a gestão terminológica é um recurso essencial para a localização de jogos digitais, especialmente na ausência de contextualização visual.

NOVO ITEM: Palavras-chave: Localização de jogo digitais. Terminologia. Gestão Terminológica. *Little Goody Two Shoes*.

NOVO ITEM: ABSTRACT

This study analyzes the importance of terminology management in the translation and localization processes of the digital game *Little Goody Two Shoes* (2023), produced by AstralShift, and published by Square Enix. Within the field of Translation Studies, with an emphasis on the localization of digital games, this work, based on the lack of an official Brazilian Portuguese version of the game, seeks to propose terminology records for the game's first night (part). To this end, a descriptive, exploratory, and collaborative methodology was adopted, involving the analysis and translation of the terms using the memoQ tool, as well as the manual analysis of screenshots during gameplay sessions. The results show that terminology management contributes to translation consistency, cultural adequacy, and the preservation of gameplay. It is concluded that terminology management is an essential resource for the localization of digital games, especially in the absence of visual contextualization.

NOVO ITEM: Keywords: Game Localization. Terminology. Terminology Management. *Little Goody Two Shoes*.

NOVO ITEM: LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figura 1: Etapas do Projeto	22
Figura 2: Menu do jogo com itens da culinária	25
Figura 3: Captura de tela do Keyword in Contex (KWIC) no Antconc	27
Figura 4: Captura de tela do Glossário no memoQ	28
Figura 5: Captura de tela do memoQ explicando como adicionar um termo	29
Figura 7: Tradução provisória do Menu Principal do LGTS.....	37
Quadro 1: Exemplo de ocorrência de termos em jogos.....	13
Quadro 2: Modelo de Ficha Terminológica para fins de descrição e gestão.....	23
Quadro 3: Ficha Terminológica adaptada para fins de descrição e gestão.....	33
Quadro 4: Ficha Terminológica do termo Save	35
Quadro 5: Ficha Terminológica do termo Settings.....	37
Quadro 6: Ficha Terminológica do termo Witch	38
Quadro 7: Ficha Terminológica do termo Lebkuchen	39

SUMÁRIO

NOVO ITEM: AGRADECIMENTOS.....	5
NOVO ITEM: RESUMO	7
NOVO ITEM: Palavras-chave: Localização de jogo digitais. Terminologia. Gestão Terminológica. <i>Little Goody Two Shoes</i>	7
NOVO ITEM: ABSTRACT	8
NOVO ITEM: Keywords: Game Localization. Terminology. Terminology Management. <i>Little Goody Two Shoes</i>	8
NOVO ITEM: LISTA DE FIGURAS E QUADROS	9
NOVO ITEM: MOTIVAÇÃO.....	11
NOVO ITEM: INTRODUÇÃO	12
NOVO ITEM: CAPÍTULO 1 – AR CABOUÇO TEÓRICO	16
NOVO ITEM: CAPÍTULO 2 METODOLOGIA.....	22
NOVO ITEM: CAPÍTULO 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	31
NOVO ITEM: CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
NOVO ITEM: REFERÊNCIAS	44
NOVO ITEM: ANEXO 1 – Solicitação e autorização de uso de excertos do jogo para fins de tradução e localização	47
NOVO ITEM: APÊNDICE 1 – Tradução das <i>strings</i> 228 até o final da noite 1 de <i>LGTS</i> , separadas em uma planilha no EXCEL, de autoria minha, Sabrina Ananda de Sousa Neves. Na coluna A, encontram-se as <i>strings</i> em inglês. Na coluna B, as <i>strings</i> em português do Brasil.....	49

NOVO ITEM: MOTIVAÇÃO

Nesta seção, explico um pouco da motivação para realizar esta monografia e também sobre meu desejo de me tornar tradutora.

Antes de tudo, a princípio, nossas três monografias, de Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães, de Gabriel Castro Cunha e minha, estavam planejadas para contemplar a tradução e análise de um outro jogo, um jogo de luta, *Skullgirls: 2nd Encore*. Devido, porém, aos entraves entre a desenvolvedora e a publicadora do jogo, não foi possível conseguir a permissão para traduzi-lo e analisá-lo. Em meu caso, estava motivada a realizar um trabalho sobre terminologia dos jogos de luta, sobretudo aquela utilizada pela comunidade de jogadores que são fãs desse gênero, afinal, trabalho como tradutora com foco em jogos de lutas.

Após uma longa pesquisa e conversa com os meus dois colegas antes citados, que também estão sendo orientados pela professora Marileide Dias Esqueda, chegamos ao consenso de que *Little Goody Two Shoes* seria uma escolha interessante para que pudéssemos trabalhar colaborativamente.

E de onde vem a vontade de ser tradutora? Tenho como motivação pessoal o amor pela tradução. Aos 14 anos, decidi que gostaria de ser tradutora; a princípio desejei traduzir do japonês para o inglês. No entanto, em virtude dos acontecimentos em minha vida pessoal, ingressei no curso de Graduação em Tradução da Universidade Federal de Uberlândia, com foco em português e inglês.

Apesar de não ter seguido todo o plano que eu desejava, não faria diferente do que fiz nessa graduação. Aproveitei cada capítulo dessa história. Ainda resta muito amor pela tradução, que vem da vontade de, um dia, tornar acessível ao público a biblioteca imensa de jogos digitais e mangá *shoujo* que nunca foram traduzidos.

Com esta monografia, finalizo o curso, mas o fim dessa história é apenas o início de uma jornada muito maior, rumo ao sonho, de um dia, ser uma grande tradutora.

NOVO ITEM: INTRODUÇÃO

Nesta seção, irei introduzir a proposta de meu (nossa) trabalho de monografia.

Este trabalho está inserido no campo disciplinar dos Estudos da Tradução, mais especificamente no subcampo da localização de produtos multimodais, como é o caso dos jogos digitais. Embora os termos “jogo digital” e “jogo eletrônico” sejam, por vezes, usados como sinônimos, optamos por utilizar o termo “jogo digital” ou apenas “jogo”, já que os jogos digitais são vistos como uma subcategoria dentro dos jogos eletrônicos, que, por sua vez, são exclusivamente acessados como aplicativos em computadores e/ou consoles, como é o caso de *Little Goody Two Shoes* (Newzoo, 2024).

Como objeto de estudo para esta monografia, estudamos o componente linguístico do jogo digital *Little Goody Two Shoes*, lançado originalmente em inglês em 2023, produzido por AstralShift, sediada em Portugal, e publicado por Square Enix. Seus componentes linguísticos encontram-se em inglês e foram escritos originalmente por falantes da língua portuguesa de Portugal. Apesar disso, ele não foi localizado oficialmente para nenhum outro idioma. Tendo em vista essa ausência de localização para o público brasileiro falante de português, o propósito maior desta monografia é identificar e traduzir alguns termos mais comuns, em meu caso, que envolvem o jogo e propor, para o português do Brasil, possíveis traduções para os referidos termos.

Esta monografia conta com o apoio de mais dois colegas de classe, Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães e Gabriel Castro Cunha, e com a orientação da professora doutora Marileide Dias Esqueda. Entretanto, cada um estudou o jogo a partir de diferentes pontos de vista, um ato inédito no curso de Tradução da Universidade Federal de Uberlândia, no qual três estudantes abordaram um mesmo jogo dentro das noções de localização de jogos, com finalidades e objetivos distintos.

Na localização, frequentemente, os tradutores são obrigados a realizar a gestão terminológica lidando com subconjuntos desconexos de termos que ocorrem em textos isolados, muitas vezes drasticamente fragmentados (Write; Budin, 1997). No caso da localização de jogos, o tradutor usualmente recebe uma planilha de Excel sem o contexto, imagem ou visualização do jogo que será por ele ou ela traduzido (Zhang, 2014). Em alguns casos, nessas planilhas, pode haver uma única palavra em cada linha, como no exemplo do quadro abaixo:

Quadro 1: Exemplo de ocorrência de termos em jogos.

	Texto fonte	Tradução
1	<i>New</i>	
2	<i>Start</i>	
3	<i>Begin</i>	

Fonte: (Adaptado de Zhang, 2014).

Apesar de parecerem simples, essas palavras podem ser termos dentro de um contexto específico.

Em *Little Goody Two Shoes* (doravante, LGTS), isso não é diferente. No menu inicial do jogo, a palavra *New* é acompanhada por *Game*, mas pode haver contextos diferentes em que a palavra *New* será empregada. Em língua portuguesa, por exemplo, ocorrerá que o gênero da palavra que a acompanha irá interferir na escolha tradutória, como em “a nova” ou “o novo”. Diante dessa complexidade, a gestão terminológica demonstra ser importante para que o tradutor tenha mais contexto do que de fato se pressupõe, para facilitar o processo tradutório e para que haja uma harmonização dos termos que serão traduzidos.

Apesar de antes comentarmos sobre os componentes linguísticos, vale ressaltar que a localização de jogos não lida apenas com esses elementos, mas também com referências culturais de outros países, que podem ser ou não bem-vistas por outros. Nesse caso, a adaptação linguística e técnica do produto como um todo serão importantes (Esqueda, 2020).

Em complemento aos estudos já existentes sobre gestão terminológica e localização de jogos, propomos, em nossa monografia, identificar os termos-chave do jogo LGTS, classificá-los em categorias relevantes para os tradutores, conforme proposto por Zhang e elaborar quadros em formato de glossário contextualizado. Buscamos comentar as etapas da metodologia e a tradução desses termos, sempre tendo em vista a complexidade da localização e da gestão terminológica com base nos pressupostos dos Estudos da Tradução.

Assim, o objetivo geral de nossa monografia é compreender a importância da gestão terminológica para a tradução e localização do jogo LGTS. Para atingir tal objetivo, são traçados os seguintes objetivos específicos:

1. Identificar os termos-chave da primeira noite do jogo *Little Goody Two Shoes* a partir das linhas de texto em inglês, utilizando ferramentas tecnológicas e técnicas de gestão terminológica para garantir a coleta das ocorrências;
2. Classificar os termos identificados em categorias relevantes para a localização do jogo, como termos técnicos, culturais, narrativos e de interface de jogador para sua subsequente gestão.

Para operacionalizar tais objetivos, este trabalho buscará desenvolver e produzir fichas terminológicas da primeira noite do jogo LGTS, visando otimizar o processo de localização e tradução.

A intenção é criar quadros de fichas bilingües (inglês-português) que incluam definições, contextos de uso e possíveis traduções para cada termo, seguindo as diretrizes metodológicas de Zhang (2014) e adaptando tais termos à tradução e localização do jogo, sobretudo em face de suas ilustrações e jogabilidade.

A jogabilidade, compreendida por meio das noções adotadas por O' Hagan e Mangiron (2013), resume-se em “como jogar o jogo”, e abrange a experiência do jogador. Na indústria de localização de jogos, ela pode ser descrita em termos de interface, velocidade e estratégia. Assim, serão incorporadas informações adicionais relevantes para a localização em nossas fichas, como breves notas culturais e variações regionais, que auxiliam os tradutores na adaptação do jogo para o público-alvo.

No que tange à gestão terminológica, ela pode ser compreendida como a manipulação de recursos terminológicos com propósitos específicos, como criação de glossários e bancos de dados, método de auxílio na solução de problemas ou na criação de novos termos (Vargas, 2011). A gestão compreende:

- a. Identificação e extração de termos: envolve a coleta de termos relevantes para o jogo;
- b. Definição e descrição de termos: consiste em fornecer definições claras e concisas para cada termo, além de informações contextuais e exemplos de uso;
- c. Criação de glossários e bases de dados terminológicas: permite armazenar e organizar os termos de forma estruturada, facilitando a busca e o acesso às informações;

- d. Padronização e controle de qualidade: garante que os termos sejam utilizados de forma consistente em todo o jogo; e
- e. Tradução e localização de termos: facilita a tradução de termos para o português do Brasil, garantindo a precisão e a adequação cultural do jogo.

Globalmente falando, a recepção do jogo *Little Goody Two Shoes* é surpreendente, com as análises, em geral, classificadas como extremamente positivas, de acordo com a página do jogo na loja Steam (2025).

O jogo é inspirado em um livro britânico, sendo um dos livros intitulados a ele atrelados *The History of Little Goody Two-Shoes*, publicado por John Newbery, em Londres, no ano de 1765, mas com autoria ainda desconhecida até o momento da escrita desta monografia. Além disso, sua direção de arte é diretamente inspirada no estilo clássico da demografia de mangás *shoujo*, como sugere o nome, mangás para o público feminino (Aoyama, 2010) e no folclore alemão.

Apesar dessa recepção, a bibliografia a respeito de *Little Goody Two Shoes* é inexistente e parece não haver estudos especificamente a respeito de sua descrição e gestão terminológicas para auxiliar a tradução e localização de jogos para o público brasileiro.

A descrição e gestão terminológicas, sistematizadas na criação de fichas terminológicas e, também, de glossários, mostram-se relevantes à medida que o tradutor ou a equipe de tradutores realiza o trabalho de tradução e localização de jogos, ou igualmente de outros jogos ou materiais, que podem conter muita ou pouca densidade linguística. Francis Aubert (2000) afirma que os tradutores são os principais grupos de usuários finais da pesquisa terminológica, havendo, portanto, a necessidade de estudos dessa natureza.

Ademais, no campo disciplinar dos Estudos da Tradução, no qual se insere essa monografia, a gestão terminológica na localização ainda é um tema instigante a ser explorado, sobretudo em relação à tradução e localização de jogos digitais, como é o caso do jogo *Little Goody Two Shoes*.

NOVO ITEM: CAPÍTULO 1 – ARCABOUÇO TEÓRICO

Nesta seção, trataremos de maneira breve sobre os textos lidos para a realização desta monografia.

O avanço das tecnologias e a localização de jogos são temas de estudo de pesquisadores dos Estudos da tradução há tempos, o que tem resultado em trabalhos teóricos sobre o assunto (O' Hagan; Mangiron, 2013). Entre essas pesquisas, podemos citar as obras *Game Localization: Translation of the global digital entertainment industry*, de O' Hagan e Mangiron (2013) e *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, de Jaberg, Mangiron, Orero, O'Hagan (2014).

Segundo os autores dessas obras e seus colaboradores, a localização, como campo de estudo e como ofício, não são recentes. O termo “localização” é utilizado desde a década 1980, como explicado por Dunne (2020). O ofício de localizar softwares e websites, dois dos principais setores da indústria de serviços linguísticos que surgiram nessa década, já não estava relacionado apenas a traduzir os textos, mas também exigia a escolha dos termos e frases traduzidas à interface de usuário. Na localização de jogos, isso não é diferente.

Nos primórdios dos processos de localização de jogos, o público principal, além dos Estados Unidos e Japão, era formado pelos países que integravam a sigla FIGS (*France, Italy, Germany, and Spain*, em referência à França, Itália, Alemanha e Espanha). Esse cenário, no entanto, se expandiu, e, atualmente, a demanda pela localização para o público latino-americano, em especial para o público brasileiro falante de língua portuguesa, é alta, sendo o Brasil o quinto país com mais jogadores. Em nosso país, mais de 80% de sua população é considerada *gamer*, conforme reportado em 2024, pela NewZoo (2024). Além disso, de acordo com outro relatório realizado pela empresa SmartLing sobre a indústria de jogos, o português do Brasil estaria na oitava posição em idiomas para o qual se traduz, acima do espanhol da Espanha e do português de Portugal (NewZoo, 2024).

Assim como nas outras modalidades de tradução, a gestão terminológica, na localização, é considerada uma parte essencial do processo tradutório, conforme explicado por Zhang (2014). Ela tem sido aplicada em muitas modalidades da tradução. Porém, ela ainda não é muito aplicada no campo da localização de jogos, o que pode ser atribuído à falta de conscientização, tanto por parte dos desenvolvedores e tradutores quanto das empresas que oferecerem serviços de localização. Torna-se,

portanto, evidente a falta de conhecimento sobre a gestão terminológica na localização de jogos e os seus benefícios.

Ainda seguindo as reflexões de Zhang (2014), notamos que, para que haja uma boa gestão terminológica, é de extrema importância incluir informações adicionais além do termo em si e de seu equivalente, e, por isso, as informações de referência podem ser categorizadas de várias maneiras para atender as necessidades específicas do material. No caso desta monografia, usaremos apenas o que for relevante para o tradutor do jogo trabalhado. O conteúdo e os quadros apresentados nas seções seguintes ilustrarão melhor essas ideias.

O termo “localização de jogos” (LJ) é um hiperônimo, ou termo genérico, e superordenado. De acordo com o Manual de Terminologia do Canadá (2002), um termo é uma “unidade terminológica em uma língua de especialidade que se distingue de uma palavra da língua geral por sua relação unívoca com o conceito especializado que designa”. O termo localização de jogos refere-se ao processo de adaptação de conteúdos e produtos digitais, desenvolvidos em uma localidade, para uso e comercialização em outras. A localização vem sendo reconhecida como um subcampo dos Estudos da Tradução, embora sua natureza interdisciplinar o torne dependente de outras áreas correlatas. O escopo da LJ transcende a mera transferência de texto da interface do usuário, abrangendo a adaptação a exigências culturais específicas do mercado alvo (como conjuntos de caracteres, codificação de dados multilíngues, quebra de linhas e palavras, calendários, maneirismos, crenças, entre outras) e a adaptação técnica do produto (Dunne, 2020).

Historicamente, a localização era uma fase distinta e posterior ao desenvolvimento do produto original. Contudo, a internacionalização do processo de projetar um produto (um software) de forma que possa ser adaptado para várias localidades sem modificação do código-fonte permitiu a separação lógica de conteúdos culturalmente dependentes da interface do usuário do núcleo funcional do software, simplificando a localização a um processo de substituição de recursos. Embora a localização envolva a adaptação de diversos componentes, a tradução das *linguistic strings* (ou linhas de texto) ainda constitui a maior parcela do trabalho na prática atual.

Um desafio inerente à localização de jogos é a natureza dos textos, frequentemente fragmentados e descontextualizados e que são enviados aos tradutores em planilhas de Excel. Isto é, um “amontoado de linhas texto”. Isso exige

que os tradutores construam mentalmente um cenário ainda não visível ou existente (Zhang, 2014). Além disso, os jogos apresentam uma diversidade textual, variando de componentes literários a técnicos, com recursos narrativos próprios. A compreensão da arquitetura dos componentes do software, a natureza dos textos não lineares e a presença de termos específicos são cruciais para que os tradutores tenham ideia da narrativa (O' Hagan; Mangiron, 2013).

Em se tratando especificamente do conceito de terminologia, na Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT), ela pode ser entendida como o estudo dos termos e de um conjunto de princípios que orienta a compilação deles, ou o próprio conjunto de termos especializados de uma área (Cabré apud Bevilacqua; Kilian, 2017; Bang; Fromm, 2014).

A Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT), proposta por Maria Teresa Cabré, é fundamental para esta monografia. Segundo a TCT, unidades lexicais do léxico geral podem adquirir status de termo em contextos especializados; o conteúdo de um termo não é fixo, mas relativo, variando conforme o cenário comunicativo em que se insere (Bang et al., 2013). Esta teoria aceita a variação (conceitual e denominativa), polissemia, sinonímia, homonímia e variação linguística. Os textos são considerados o "habitat" dos termos, sendo essencial descrever suas características comunicativas para identificá-los. O processo de "terminologização" ocorre quando um item lexical assume um conceito específico dentro de uma área de especialidade, transitando entre linguagens de especialidade e a comum (Ishchuk apud Pinto et al. 2023).

Para Vargas (2011), a gestão terminológica é a manipulação de recursos terminológicos com propósitos específicos de tradução, como criação de glossários e bancos de dados oriundos de jogos, que se configura como um método de auxílio na solução de problemas ou de tradução e criação de novos termos. As etapas envolvidas, no caso dos jogos (e pensadas para o jogo em questão), incluem:

- Identificação e extração de termos: coleta de termos relevantes durante a jogatina e análise na plataforma Discord. No caso desta monografia, enquanto realizamos a extração das linhas de textos da primeira noite/parte e dos menus do jogo, coletamos, simultaneamente, os termos. Para registrar o uso autêntico de uma área ou campo de especialidade, recomenda-se que primeiro sejam recolhidos os termos dos textos originais (língua de partida) e, depois, recolhidos os termos de

textos traduzidos (língua de chegada)" (Manual de Terminologia do Canadá (Pavel; Nolet, 2002, p. 39);

- Definição e descrição de termos: fornecimento de definições claras e concisas, informações contextuais e exemplos de uso, conforme o Manual de Terminologia do Canadá (Pavel; Nolet, 2002) e Zhang (2014);
- Criação de fichas terminológicas e glossários: armazenamento e organização estruturada dos termos. As fichas terminológicas, os glossários e as memórias de tradução acopladas ao memoQ, *CAT tool* utilizada pelos estudantes do projeto LGTS em questão, são exemplos de sistemas de gestão de termos dentro de um projeto em larga escala;
- Padronização e controle de qualidade: garantia do uso consistente dos termos para assegurar que um produto ou um serviço satisfaça as exigências de qualidade estabelecidas para manter a confiança do cliente, sendo, neste caso, o cliente final o jogador de LGTS, conforme Manual de Terminologia do Canadá (Pavel; Nolet, 2002) e Zhang (2014);
- Tradução e localização de termos: organizar a tradução para a língua de chegada e adequação cultural. Conforme Zhang (2014) aponta, é de extrema importância incluir informações adicionais além do termo e seu equivalente em fichas terminológicas para uma boa gestão. A relevância da gestão terminológica para a localização de jogos é acentuada pelos sentidos e funções atribuídos aos termos no jogo LGTS e pela ausência de sua localização oficial para o português brasileiro.

Em resumo, a gestão terminológica orientada para a tradução visa lidar com termos de forma rápida e eficiente. Os tradutores sempre registraram informações terminológicas para uso posterior, mas atualmente fazem o uso das memórias de tradução e dos glossários acoplados às *CAT tools*. As memórias de tradução e os glossários são os mais importantes bancos de dados, que armazenam informações contextuais e terminológicas (Esqueda, 2020; Vargas; 2014).

Para finalizar esta seção, é importante salientar que quando falamos de tecnologias sempre pensamos exclusivamente em software e hardware. No entanto, a metodologia de um trabalho acadêmico ou profissional vai além do processo tecnológico.

Nesta monografia, adotamos uma perspectiva colaborativa. Trata-se de uma abordagem de trabalho, seja ele acadêmico ou profissional, eficaz para estimular o

pensamento crítico e a resolução de problemas do mundo real na formação de tradutores.

Conforme Esqueda (2019), a pedagogia colaborativa constrói a memória de longo prazo dos alunos, protegendo-os do rápido esquecimento dos conceitos, definições, processos e etapas de elaboração de uma tradução, possibilitando que ativamente vivenciem os desafios de um projeto similar ao que encontrarão na vida profissional.

A autora afirma que a perspectiva colaborativa promove a autonomia dos tradutores em formação, a tomada de decisão e a produção de um texto ou material com potencial de publicação, fomentando a reflexão, a interação e o acesso a recursos por meio de outros agentes. Essa abordagem torna a experiência de realizar um trabalho em grupo, como no caso desta monografia, e seus subprodutos (fichas terminológicas, memórias e glossários), mais realista e contextualizada, preparando os tradutores em formação para os desafios do mercado profissional.

O trabalho colaborativo implica a divisão dos trabalhos em grupos, com os alunos assumindo diferentes papéis (gerentes de projeto, terminológicos, tradutores, revisores) e coordenando suas tarefas sob a orientação do professor (Esqueda, 2019).

Em nosso caso, a professora orientadora assumiu esse papel de orientadora (gerente) da monografia, e os colegas Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães, Gabriel Castro Cunha e eu assumimos os papéis de tradutores e terminológicos e revisores. Dividimos o trabalho e nos apoiamos em diferentes funções para a realização da tradução em conjunto, ainda que cada um de nós elaborasse sua monografia.

Utilizamos, em comum, o sistema memoQ, que permite o gerenciamento de pacotes (para distribuição de tarefas e arquivos), a extração terminológica (com plug-ins para gerar glossários) e a união de memórias de tradução (Esqueda, 2019). Essa metodologia é particularmente relevante para nosso projeto, dado o trabalho colaborativo de localização, ainda que parcial, do jogo LGTS, no qual cada um assumiu um papel.

Nessa perspectiva colaborativa, estudamos, analisamos e comentamos nossos processos de investigação. A tradução comentada, compreendida por Zavaglia et al. (2015) como um gênero textual acadêmico que consiste na explicação e análise aprofundada do processo tradutório, explicita os procedimentos e as estratégias adotadas, contextualizando a operação tradutória e suas características.

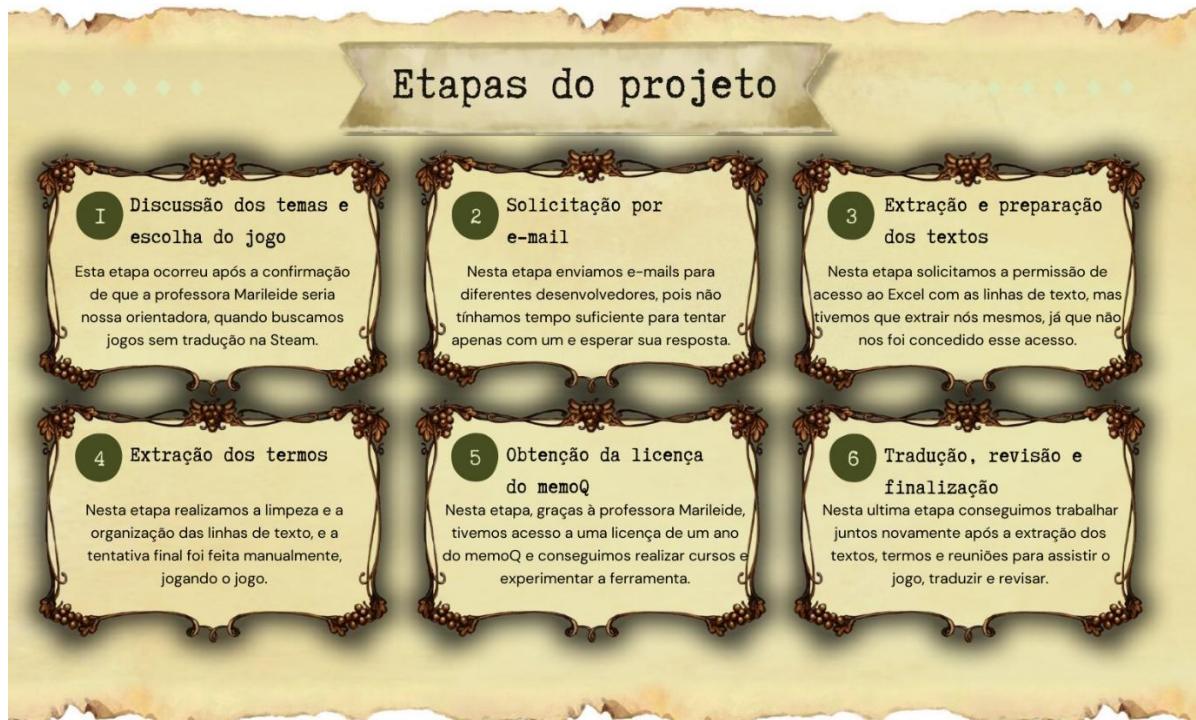
Assim como o trabalho em colaboração, a tradução comentada também é pedagógica, permitindo que nós, tradutores, em processo de finalização do Curso de Graduação em Tradução, registremos nosso percurso tradutório na forma desta monografia, refletindo sobre nossas decisões e aprofundando a compreensão das dificuldades e soluções encontradas. Tudo isso realizado em conjunto com a orientadora e colegas.

A prática da tradução colaborativa e comentada contribuem para o aumento da autoconsciência dos tradutores e para a qualidade da tradução, na medida em que permite a avaliação do processo. Em um contexto de trabalho acadêmico realizado em grupo, os comentários não são meros acessórios, mas integram um mesmo conjunto teórico.

NOVO ITEM: CAPÍTULO 2 METODOLOGIA

Nesta seção, explicaremos nossos métodos científicos e como chegamos a eles, seguindo as etapas ilustradas na Figura 1

Figura 1: Etapas do Projeto



Fonte: a autora.

Nossa metodologia é descritiva, exploratória, de análise textual e colaborativa, tendo como referência a obra *The Map* (2002), mas também envolve o trabalho de campo bibliográfico, a criação de glossários com o auxílio da *CAT tool memoQ* e da construção de fichas terminológicas, baseadas em Zhang (2014), realizadas dentro do próprio Word.

No livro *The Map*, os autores Williams e Chesterman (2002) afirmam ser necessário o conhecimento dos fundamentos da teoria da terminologia e suas origens para a consistência e padronização de traduções. Em outras palavras, para eles, é necessário compreender a diferença entre a linguagem geral e a linguagem restrita a domínios específicos e saber como definir um “termo”. Também é preciso dominar as habilidades metodológicas e técnicas exigidas: aprender a formular uma definição válida; aprender a representar diferentes tipos de sistemas conceituais com base em

diferentes tipos de relações entre conceitos e aprender a utilizar ferramentas de tradução assistida por computador, como é o caso das *CAT tools*.

Adotamos basicamente a revisão de literatura, conforme exposta na seção anterior, em nível ferramental, a análise das *strings* (linhas de texto) do jogo *Little Goody Two Shoes*. Por meio de um *corpus* que se restringe à primeira noite do jogo (que equivale à primeira fase ou capítulo do jogo), utilizamos o formato de quadros propostos por Zhang (2014) para listagem dos termos. Também traduzimos as linhas de texto referentes a essa primeira noite, com a colaboração dos colegas Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães e Gabriel Castro Cunha. Esses colegas estudam, em suas monografias, as ferramentas necessárias para extração das linhas de texto do jogo e as narrativas nele contidas, respectivamente.

Um dos objetivos da nossa monografia é estudar os termos do jogo LGTS, propor fichas terminológicas, um glossário atrelado ao memoQ, analisar e comentar a nossa tradução desses termos. Primeiramente, fizemos a análise manual para mapear os termos (sem repetição) em uma primeira noite de jogatina, durante a qual encontramos os termos em contexto, comentamos e sugerimos equivalentes, tudo isso oralmente. Em segundo plano, como um dos subprodutos finais desta monografia, propomos fichas terminológicas para fins de descrição e gestão dos termos, contendo o texto de partida, a definição, informação gramatical, o texto de chegada, contexto e os comentários.

Para isso, selecionamos termos das linhas de textos em inglês nos menus e inventários do jogo. Cada ocorrência foi adicionada a um quadro, para, no final, se somar à nossa localização do jogo.

Exemplificamos, nessa seção de metodologia, o quadro proposto:

Quadro 2: Modelo de Ficha Terminológica para fins de descrição e gestão

Texto de partida	Texto de Chegada Lebkuchen
Definição	Nome da personagem e nome de uma comida
Informação gramatical	Substantivo Substantivo próprio
Texto de chegada * tradução	Lebkuchen
Contexto	Aparece a partir da segunda noite.
<i>In-game</i>)	A neatly braided soft pretzel. Elise's favourite item from Lebkuchen's bakery.

Comentários	Quase sempre acompanhado de ícones. Pode ser usado para referir-se a uma comida, uma personagem e um local.
-------------	--

Fonte: a autora.

O modelo foi sugerido por Zhang (2014), mas o adaptamos para as necessidades desta monografia. A título de exemplificação, na Figura 2, a seguir, verificamos um menu inserido no jogo que faz referência à culinária alemã. Não apenas a proposta de tradução dos termos para o português do Brasil se faz pertinente para compreendermos suas especificidades culturais, mas igualmente para aludirmos às imagens presentes no jogo, que se relacionam diretamente com os princípios da localização de jogos. Por esse mesmo motivo, decidimos utilizar o modelo de Zhang (2014) e não as outras propostas já apresentadas por outros autores, tais como a autora Lídia Almeida Barros (2007), pois nossa ênfase está na localização de jogos.

Apesar de não seguirmos os modelos propostos por Barros (2007), por exemplo, seguimos seus ensinamentos e, como ela também afirma em seu livro “Curso Básico de Terminologia”, o modelo de ficha terminológica varia de acordo com a natureza do projeto e a quantidade e a função deste varia de acordo com as necessidades de registro das informações, que, por sua vez, também variam segundo a natureza da unidade linguística estudada e as características particulares da pesquisa em questão. Nós também realizamos a monografia seguindo essas características e princípios, como a quantidade de fichas e o foco delas.

Figura 2: Menu do jogo com itens da culinária



Fonte: *Little Goody Two Shoes*

2.1 – Métodos de extração

Em colaboração com a monografia desenvolvida por nosso colega Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães, a extração das linhas de texto foi realizada da seguinte forma.

Para a extração dos ativos linguísticos, ele utilizou o programa de código aberto *UABEA*.

O código aberto *UABEA* (*Unity Assets Bundle Extractor Avalonia*) é uma ferramenta gratuita e de código aberto escrita em C# para extrair, editar e importar *asset bundles* e arquivos de recursos (.assets) de jogos desenvolvidos com o motor *Unity*. O projeto está hospedado no *GitHub*, especificamente no repositório de “[nesrak1/UABEA](https://github.com/nesrak1/UABEA)”. O *UABEA* é projetado para funcionar com versões mais recentes do *Unity* (geralmente *Unity 5.5* e superiores), ao passo que o *UABE* original pode ter limitações com versões mais novas. O *UABEA* permite aos usuários:

- Extrair ativos (texturas, modelos 3D, áudio, *scripts* etc.) de arquivos *asset bundle*;
- Visualizar informações sobre os ativos extraídos;

- Editar certos tipos de ativos, como texturas (trocar, modificar) e arquivos de texto; e
- Importar ativos modificados de volta para os arquivos *asset bundle*.

A interface gráfica do UABEA é construída usando o *framework Avalonia*, o que o torna uma ferramenta *cross-platform* (multiplataforma), potencialmente funcionando em *Windows* e *Linux* (embora as versões pré-compiladas geralmente sejam fornecidas para *Windows* e *Ubuntu*).

Com essa ferramenta, uma busca pôde ser feita para encontrar os ativos linguísticos a serem traduzidos na pasta principal de *Little Goody Two Shoes*. Embora existam alguns recursos para isso, como a ferramenta TotalCommander, que pode ser usada para encontrar texto dentro de uma variedade de arquivos (como arquivos comprimidos ou *asset bundles*), a busca manual foi, ao menos inicialmente, exitosa.

Com os textos traduzíveis em mãos, pôde-se extraí-los com o *UABEA* em formato *.txt* (texto simples), *JSON* (formato de dados leves e legíveis) ou em um formato específico do *UABEA*. Em seguida, uma leitura e teste simples bastaram para comprovar a possibilidade de se traduzir, do jeito difícil, sem o auxílio de ferramentas, isto é, manualmente linha a linha dentro desses arquivos. Após a tradução, os textos puderam ser reinseridos no jogo pelo *UABEA*. Restou, com o apoio das *CAT tools*, e os passos seguidos pelo colega Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães, tornar esse processo menos exaustivo, idealmente transformando as linhas textos em segmentos a serem abertos no memoQ por meio de uma planilha em Excel. O arquivo extraído permitiu uma aproximação do número total de linhas de texto a serem traduzidas: em torno de 17 mil, considerando diálogos, opções de menus e mais.

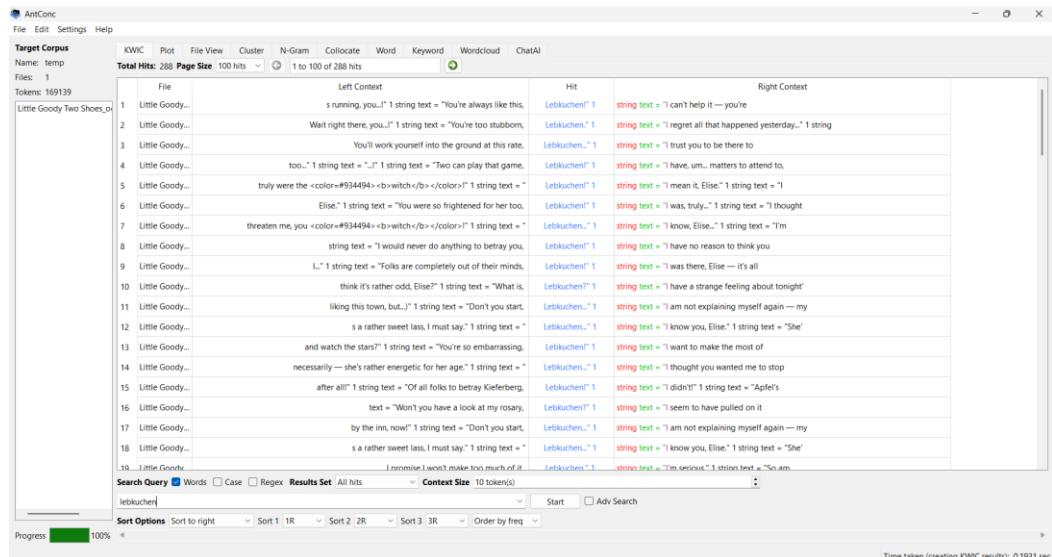
2.2 – Métodos de compilação dos termos

Uma tentativa inicial de seleção de candidatos a termo foi feita utilizando esse arquivo de 17 mil linhas no software AntConc, ferramenta amplamente usada para análise de *corpus* e extração de termos relevantes com base em frequência e contexto. Primeiramente, houve a conversão do arquivo que continha todas as 17 mil linhas de texto do *Excel* para o *Word*, para que a ferramenta conseguisse processar o arquivo. No entanto, devido à baixa frequência e falta de contexto sem sincronismo

com imagem dentro das cerca de 17 mil linhas extraídas, a ferramenta não se mostrou eficaz para esse caso específico.

A título de exemplificação, abaixo, uma captura de tela ilustrando a ausência do sincronismo imagético:

Figura 3: Captura de tela do Keyword in Context (KWIC) no Antconc



Fonte: A autora.

Em uma nova tentativa, utilizando a mesma metodologia, mas com uma quantidade reduzida de linhas de texto, aproximadamente 450 linhas extraídas, pelo colega Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães, referentes à primeira noite do jogo, que equivale ao menu e à primeira fase ou capítulo ao qual o jogador é exposto ao iniciá-lo. A ferramenta Antconc e suas funcionalidades demonstraram-se, mais uma vez, ineficazes, pois os produtos multimodais, como no caso dos jogos digitais, possuem características diferentes. Em *Little Goody Two Shoes*, assim como em outros jogos que contêm muitas linhas de texto, os recursos narrativos são muito importantes. (O'Hagan; Mangiron 2013, p. 154).

Devido às restrições contextuais do AntConc, optamos por uma seleção manual, que se demonstrou mais eficaz para a realização do glossário e fichas terminológicas. Entendemos que essa ferramenta não se propôs a contextualizar as linhas de um texto por meio de imagens, diferentemente de algumas outras ferramentas de localização que o fazem, como no caso da localização de softwares e websites que trabalhamos em sala de aula na disciplina de Treinamento de Tradutores e Novas Ferramentas II, com a ferramenta WYSIWYG (em referência a *What You See*

Is What You Get), o que, para nós, pode ser mais um indício das diferenças entre essas ferramentas.

Iniciamos essa seleção manual por meio de capturas de tela realizadas durante sessões de *gameplay* e análise do jogo, conduzidas de forma remota via compartilhamento de tela na plataforma *Discord*, em colaboração com os colegas Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães e Gabriel Castro Cunha que jogaram enquanto eu coletei os termos e realizava as capturas de tela. As sessões ocorreram em tempo real, permitindo as discussões simultâneas dos termos observados. As capturas de tela foram feitas com o suporte da ferramenta de captura de tela da plataforma *Steam*, que possibilita que registremos os elementos visuais e textuais do jogo com precisão.

Para os propósitos deste trabalho, realizamos o seguinte: As primeiras 114 linhas de texto foram traduzidas pelo colega Gabriel Castro Cunha, as próximas 114 por Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães, que, somadas, representam os diálogos da primeira noite, e para mim, autora desta monografia, restaram as 230 linhas finais da primeira noite, que representam termos isolados, opções dos menus e tutoriais (ver Apêndice 1).

Após essa seleção e separação de tarefas, foi criado um glossário dentro da *CAT tool memoQ*, pois, a pedido da nossa orientadora, a equipe do memoQ cedeu para a autora da monografia e aos outros estudantes envolvidos no projeto LGTS, ~~Gabriel Castro Cunha e Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães~~, uma licença de um ano que se iniciou no dia 27 de maio de 2025. A seguir, a captura de tela do glossário preliminar feita na ferramenta.

Figura 4: Captura de tela do Glossário no memoQ

ID	English	Portuguese (Brazil)	Modified by	Modified at
1	Brind	pão	Sabrina	19/07/2025 2...
2	lanches	lanches	Sabrina	19/07/2025 2...
3	lantem	lançamento	Sabrina	19/07/2025 2...
4	Elise's Brooch	Broche da Elise	Sabrina	19/07/2025 2...
5	Broom	Vassoura	Sabrina	19/07/2025 2...
6	Cedar Rose	Flor de Pinha	Sabrina	19/07/2025 2...
7	Tinderbox	Caixa de fósforo	Sabrina	19/07/2025 2...
8	Ointment	Pomada	Sabrina	19/07/2025 2...
9	Grapes	Uvas	Sabrina	19/07/2025 2...
10	Pretzel	Bretzel	Sabrina	19/07/2025 2...
11	Porcelain Knife	Faca de cerâmica	Sabrina	19/07/2025 2...
12	save slots	salvar slots	Sabrina	19/07/2025 2...
13	Cancel	Cancelar	Sabrina	19/07/2025 2...
14	Map	Mapa	Sabrina	19/07/2025 2...
15	Settings	Configurações	Sabrina	19/07/2025 2...
16	Load	Carregar	Sabrina	19/07/2025 2...
17	Title	Título	Sabrina	19/07/2025 2...
18	Items	Itens	Sabrina	19/07/2025 2...
19	Time Periods	Períodos do Dia	Sabrina	19/07/2025 2...
20	Back	Voltar	Sabrina	19/07/2025 2...
21	Select	Selecionar	Sabrina	19/07/2025 2...
	Profile	Perfil	Sabrina	19/07/2025 2...

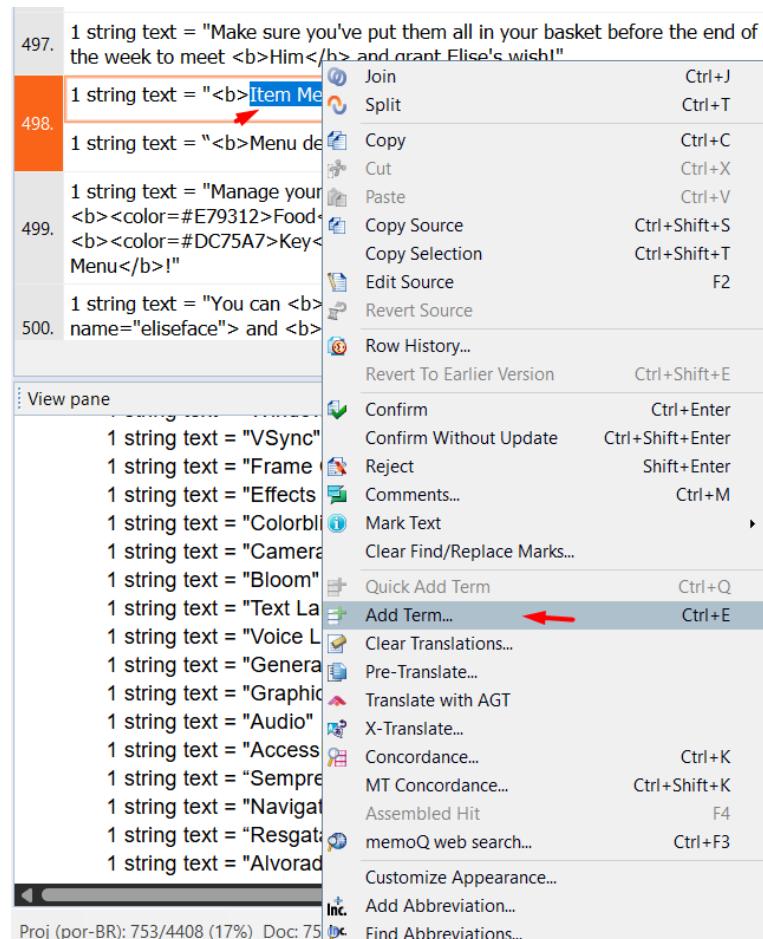
Fonte: A autora.

A escolha dos termos foi baseada principalmente no impacto destes na jogabilidade, tendo em vista que o propósito de jogos digitais geralmente são de entreter os jogadores por meio de sua mecânica (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 150). Muitos desses termos itens são comidas e parte do menu de configurações.

Para que a tradução das linhas e dos termos pudesse ocorrer, o colega Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães nos enviou um arquivo em Excel que pôde ser aberto no memoQ, com todas as 450 linhas de texto (somadas as linhas dos três pesquisadores). O arquivo também continha uma descrição de cada texto, por exemplo: 1 string text = "setting".

Ao realizar a tradução, incluí também os termos coletados com a opção do memoQ "add term", acionada ao se apertar o botão direito do mouse no texto selecionado ou por meio do comando *Control+E*, conforme ilustrado na Figura 5:

Figura 5: Captura de tela do memoQ explicando como adicionar um termo



Fonte: a autora.

Após esses passos, exportamos as memórias de traduções e o glossário construídos no memoQ e compartilhamos esses arquivos entre nós pelas ferramentas WhatsApp e Discord. Os arquivos foram gerados no formato TMX (*Translation Memory Exchange*), que são arquivos bilíngues ou multilíngues e que contêm a memória de tradução: em nosso caso, o arquivo bilíngue encontrava-se em inglês (sem local ou língua definidos) e em português do Brasil. A monografia de Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães mostra que, embora outras ferramentas citadas na pesquisa de Rivas Ginel (2022) tenham sido criadas para o gerenciamento de terminologias em larga escala, nenhuma delas foi usada em nossas monografias. No entanto, a função principal dessas ferramentas é a mesma do glossário (*term base*) do memoQ: permitir o acesso, a adição, a edição e a visualização de termos. Por fim, as traduções foram unidas por Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães. A seguir, nossos resultados em relação, especificamente, à gestão terminológica.

NOVO ITEM: CAPÍTULO 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, apresentamos e discutimos os resultados da pesquisa terminológica realizada no jogo *Little Goody Two Shoes*.

De modo geral, os resultados mostram a importância da gestão terminológica para a tradução e localização de jogos.

Inicialmente, são detalhados os achados provenientes da extração e seleção dos termos-chave, seguidos pela análise e discussão de exemplos representativos em seus contextos específicos.

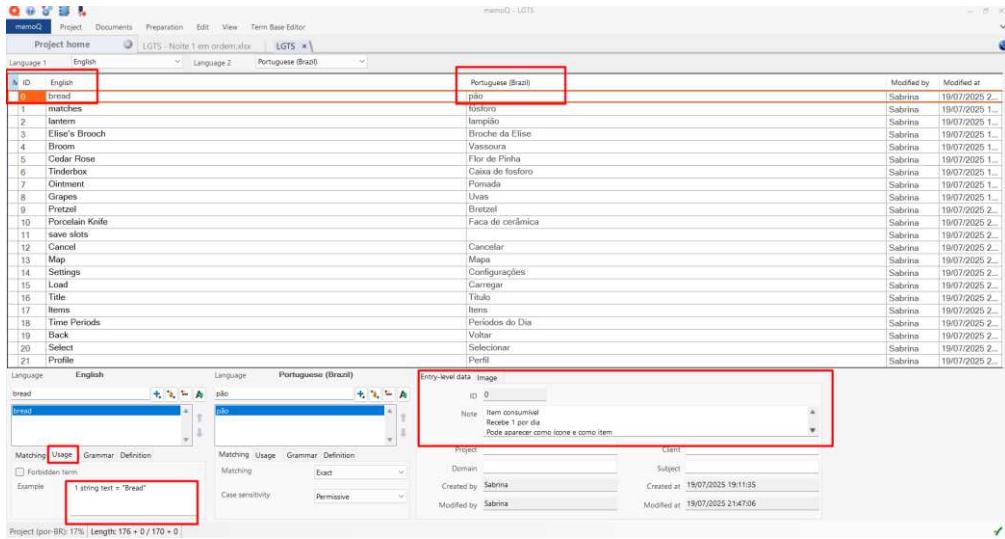
Por fim, os resultados são interpretados à luz do referencial teórico, especialmente das noções de localização de jogos.

3.1 – Apresentação dos resultados da gestão terminológica

A nossa pesquisa visa identificar termos do jogo LGTS para a elaboração de fichas terminológicas e um glossário bilíngue contextualizado (inglês-português). Conforme descrito na metodologia, a coleta inicial das linhas do jogo foi realizada através da ferramenta UABEA. A tentativa de seleção de candidatos a termos com o software AntConc, embora amplamente utilizada para análise de *corpus* e extração de termos por frequência e contexto, não se mostrou eficaz para este caso específico, devido à baixa frequência e à falta de contexto visual e imagético das 17 mil linhas extraídas.

Diante dessa limitação, a seleção manual foi adotada como abordagem principal. Esta etapa crucial foi realizada por meio de capturas de tela de sessões de *gameplay* e análise colaborativa remota, permitindo a discussão simultânea dos termos em seu ambiente de jogo. A escolha dos termos para o glossário no memoQ foi baseada, principalmente, no impacto desses termos na jogabilidade e na experiência do jogador, considerando a interface, velocidade e estratégia, conforme as noções de O'Hagan e Mangiron (2013). A figura a seguir evidencia esta primeira compilação no memoQ.

Figura 6: Captura de tela do glossário no memoQ



Fonte: A autora.

A Figura 6 apresentada acima mostra a interface do memoQ, utilizado para compilar e gerenciar termos específicos do jogo LGTS.

A tela principal exibe uma base de termos (*term base*) organizada em duas colunas: “*English*” (inglês) e “*Portuguese (Brazil)*” (português do Brasil), que indica o projeto de localização do LGTS no memoQ, do inglês para o português.

Na lista de termos, é possível ver diversas entradas relacionadas ao jogo. Termos como “bread” (pão), “lantern” (lanterna), “broom” (vassoura) e “grapes” (uvas) são mostrados, cada um com sua tradução correspondente feita pela autora desta monografia, com base na jogabilidade.

A base de termos não se limita a itens, incluindo também elementos da interface e mecânica de jogo, comumente traduzidos por como “Save slots” (Espaços de salvamento), “Cancel” (Cancelar), “Map” (Mapa), “Settings” (Configurações) e “Load” (Carregar).

A interface detalhada na parte inferior da Figura 6, referente à tela do memoQ, fornece informações adicionais sobre a entrada selecionada, que é “bread”. Para este termo, as colunas “*English*” e “*Portuguese (Brazil)*” mostram a palavra e sua tradução, “pão”. A seção “*Entry-level data*” (Dados da entrada) revela uma nota (“Item consumível”) e a possibilidade de que o termo apareça como um ícone e um item no jogo. A aba “*Matching*” para a palavra em inglês indica uma correspondência exata, ao passo que a aba para o termo em português aponta para a grafia em maiúscula ou minúscula no jogo (*case sensitivity*).

A funcionalidade de organização dos termos no memoQ demonstra auxiliar tradutores a manter a consistência terminológica, crucial para a qualidade de uma tradução de jogo. A presença de colunas como “*Modified by*” (modificado por) e “*Modified at*” (modificado em), com o nome da tradutora “Sabrina”, autora desta monografia, sugere um processo colaborativo e a manutenção contínua da base de termos, que espelha uma atuação profissional presente no mercado da localização de jogos. A compilação desses termos específicos é um passo fundamental para garantir que a tradução de *Little Goody Two Shoes* seja precisa e coesa, preservando a experiência dos jogadores brasileiros.

Os termos identificados no memoQ foram classificados em categorias relevantes para o tradutor.

Identificamos 22 candidatos a termos na primeira noite e nos menus, a saber: *Bread, Matches, Lantern, Elise's Brooch, Broom, Cedar Rose, Tinderbox, Ointment, Grapes, Pretzel, Porcelain Knife, Save, Save Slots, Cancel, Map, Settings, Load, Title, Items, Time Periods, Back, Select, Profile, Auto*.

Os quadros contendo as fichas elaboradas seguem o modelo proposto por Zhang (2014) e foram adaptadas para incluir definições, contextos de uso e possíveis traduções, bem como informações adicionais, como notas culturais e variações regionais, cruciais para a localização do jogo, conforme expomos no Quadro 3.

Quadro 3: Ficha Terminológica adaptada para fins de descrição e gestão

Texto de partida	Bread
Definição	Item, comida, consumível
Informação gramatical	Substantivo
Texto de chegada * tradução	Pão
Contexto	Aparece logo ao iniciar o jogo, no menu de itens e na explicação sobre a “fome”
<i>In-game</i>	Bread A soft, supple loaf of bread from Lebkuchen's bakery. Food Item
Comentários	Quase sempre acompanhado de ícones. Pode ser usado para referir-se a uma comida, um ícone, ou a barra de “estamina” da personagem.

Fonte: A autora.

O quadro apresentado é uma ficha terminológica, um recurso importante na tradução técnica e especializada aplicada aqui à localização do jogo LGTS.

O objetivo da ficha é compilar informações essenciais sobre o termo “*bread*” (pão), por exemplo, garantindo uma tradução precisa e consistente dentro do contexto do jogo.

A estrutura da ficha reflete as recomendações de Zhang (2014) sobre a terminologia em jogos, que enfatiza a importância de documentar não apenas a tradução, mas também o contexto de uso e as características do termo no jogo.

A ficha começa com o termo na língua de origem (“Texto de partida: *Bread*”) e sua definição no contexto do jogo (“Item, comida, consumível”), o que o diferencia de seu significado genérico. A “Informação gramatical” (“Substantivo”) auxilia o tradutor a escolher a palavra correta na língua de chegada, que é “pão”.

A seção “Contexto” é crucial, pois especifica como e onde o termo aparece no jogo (Aparece logo ao iniciar o jogo no menu de itens e na explicação sobre a “fome”). Isso permite que o tradutor entenda a função do item dentro da narrativa e da mecânica de jogo. Além disso, a ficha inclui o “*In-game*” (dentro do jogo), que mostra a descrição do item como o jogador a verá, fornecendo detalhes que ajudam a manter a coesão no texto, mais especificamente no exemplo da frase “*A soft, supple loaf of bread from Lebkuchen's bakery.*” (“Um pão macio e fofinho da padaria Lebkuchen's”).

Finalmente, a seção “Comentários” oferece informações adicionais valiosas, como a associação do termo a ícones e sua dupla função no jogo (referir-se tanto a um item físico quanto à barra de fome).

Essa abordagem multifacetada, conforme sugerido por Zhang (2014), é fundamental para a localização de jogos, pois assegura que a terminologia não seja apenas traduzida, mas adaptada de forma a refletir todas as suas nuances e interações com a interface e a jogabilidade.

Porém, devido ao calendário da graduação com três meses por semestre da Universidade Federal de Uberlândia, decidimos optar pela realização de fichas terminológicas de cinco termos escolhidos.

3.2 – Análise e Discussão dos termos-chave selecionados

Nesta subseção, apresentamos o já citado termo “*Bread*” (Quadro 3) e mais alguns exemplos específicos dos termos identificados e de suas traduções propostas,

buscando discutir os desafios e as soluções encontradas durante o processo de gestão terminológica.

No jogo LGTS, o termo “Bread”, pode representar um item dentro do menu de itens, ou pode significar estamina, medidor que mostra o quanto cansada a protagonista, o jogador, está. Ela funciona de forma semelhante à barra de energia em outros jogos de RPG e pode acompanhar diferentes ícones.

Apesar de existir pão na língua portuguesa do Brasil e consumirmos pão, o termo pão não é aleatória no jogo e por isso achamos que fosse interessante pensar no tradutor que não teria acesso às imagens do jogo.

Quando falamos de itens culinários, em um jogo, é importante pensar que eles também se referem a um item a ser coletado em um local específico, onde o jogador se encontra, como no caso de LGTS, que tem como ambientação uma pequena vila católica que aparenta ser europeia, contendo itens e mitologias alemãs. Após muitas discussões, optamos por “Pão” apenas, mas não por ser um equivalente imediato de “Bread”, mas por ter poucos caracteres e ser um termo guarda-chuva no jogo, que não especifica de qual pão se trata, de qual menu, ou se da barra de estamina.

Passemos a outro termo.

“Save” tornou-se termo em LGTS, pois adquiriu um valor especializado dentro de um contexto ou domínio específico, isto é, do jogo (Bevilacqua e Kilian, 2017).

Quadro 4: Ficha Terminológica do termo Save

Texto de partida	Save
Definição	Salvamento durante o jogo, guardar o que já foi feito previamente dentro da memória/nuvem.
Informação gramatical	Substantivo/Verbo
Texto de chegada * tradução	Salvamento Salve
Contexto	Aparece pela primeira vez como um aviso dentro da frase “Save Often”, mas está sempre presente nos principais pontos do mapa, locais onde a personagem é permitida salvar. Neste jogo, o ato de salvar deve ser realizado manualmente.
<i>In-game</i>	Save Save often
Comentários	Não necessariamente é acompanhado por um ícone. Pode ser usado para referir-se ao ato de salvar ou ao ícone

	substantivo acompanhado por “slot”.
--	--

Fonte: A autora.

Em jogos do gênero RPG, onde os jogadores controlam um personagem em uma jornada imersiva (O'Hagan; Mangiron, 2013), eles frequentemente se deparam com termos como “Save Often” ou “Save”. Isso ocorre porque o salvamento manual é uma parte essencial da experiência, mesmo com a tecnologia de salvamento automático disponível. A capacidade de salvar manualmente o jogo oferece aos jogadores mais liberdade e controle sobre suas escolhas, o que resulta em uma narrativa menos linear. Conforme observado por Pettini (2022), e no caso de LGTS, essa falta de linearidade é um elemento-chave do gênero.

Em se tratando do termo “*Settings*”, ao ser traduzido para “Configurações”, verificamos um transbordamento parcial para fora da caixa de texto (*overflow*). Essa questão é um tipo comum de bug encontrado na fase de testes da localização, como sobreposição, transbordamento e truncamento de texto. Quando isso acontece, vê-se que ultrapassamos o limite de caracteres do texto que já estava introduzido anteriormente em “*Settings*”. A restrição de espaço para a tradução de itens da interface de usuário em jogos digitais é um grande desafio para o tradutor. A falta de espaço em jogos é um dos grandes problemas também ao se pensar na elaboração de uma ficha terminológica, pois, ao propormos a tradução do termo há que se levar em consideração o espaço a ele alocado na interface.

Para ilustrar isso, a captura de tela do menu traduzido no primeiro teste do jogo *Little Goody Two Shoes* que fizemos revelou algumas observações importantes, especialmente relacionadas a essas limitações do processo de localização, como o caso da linha de texto “*Settings*” (Figura 7), traduzido primeiramente como “Configurações”.

Figura 6: Tradução provisória do Menu Principal do LGTS



Fonte: A autora.

Foi necessário, portanto, traduzirmos “*Settings*” por “Opções”, para não causar o transbordamento e elaboramos a seguinte ficha.

Quadro 5: Ficha Terminológica do termo *Settings*

Texto de partida	Settings
Definição	Menu de ajustes de gráficos, sons, controles etc.
Informação gramatical	Substantivo
Texto de chegada * tradução	Opções
Contexto	Sempre visível ao acessar qualquer Menu
<i>In-game</i>	Settings Text Settings
Comentários	O número de caracteres pode interferir na escolha entre Configurações e Opções.

Fonte: A autora.

O menu que consta na Figura 7 acima mostrou ainda que o dia da semana “*Saturday*”, abreviado como “*Sat.*”, o período do dia “*Evening*” e o símbolo de Euro não foram traduzidos. Isso ocorreu porque esses trechos são ativos de imagem, e não de texto, exigindo, portanto, um tipo de esforço de localização diferente. Por isso, o

aluno Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães não conseguiu extraí-los e consequentemente não conseguimos traduzi-los.

A localização de jogos não se limita a elementos linguísticos, mas também abrange a adaptação técnica do produto como um todo (Dunne, 2020). Elementos textuais usados em gráficos dentro do jogo, como pôsteres, mapas ou sinais, podem ser diegéticos (parte do mundo do jogo) ou não diegéticos (separados do mundo do jogo) e sua tradução frequentemente exige uma abordagem funcional e pragmática, muitas vezes sob a imposição de espaço limitado.

Em se tratando de “witch”, podemos dizer que esse termo é central na narrativa e na percepção da protagonista pelos habitantes da vila.

Quadro 6: Ficha Terminológica do termo *Witch*

Texto de partida	Witch
Definição	Substantivo atrelado a personagem principal. Possuí conotação negativa.
Informação gramatical	Substantivo
Texto de chegada * tradução	Bruxa
Contexto	Outros personagens referem-se à protagonista como Bruxa.
<i>In-game</i>	She's the witch the townsfolk have been talking about?
Comentários	O substantivo não está apenas ligado ao ato de realizar algo mágico, e sim à bruxaria como algo negativo, tendo em vista que a personagem vive em uma pequena cidade antiga e católica.

Fonte: a autora.

O termo carrega uma conotação fortemente negativa, ligada a crenças religiosas e superstições da comunidade. A tradução "bruxa" nos pareceu a mais adequada para o português. Ela mantém a conotação negativa e a carga cultural que o termo possui em inglês (contexto de uma pequena vila antiga), que podemos ver a partir do exemplo exposto na ficha “She's the witch the townsfolk have been talking about?” (Ela é a bruxa de quem o povo da cidade tem falado?). O termo é usado em um diálogo real do jogo, o que prova seu uso pejorativo e contextual. Isso parece validar nossa análise e opção de tradução “Bruxa”, descartando a tradução do termo

como "feiticeira" ou "criatura" (caso houvesse um contexto de negação da humanidade da personagem).

Assim, a observação de que o termo não se refere apenas a "fazer algo mágico", mas sim a uma "bruxaria como algo negativo", é crucial para a tradução. O termo destaca a importância do aspecto cultural e religioso do jogo. A menção de que a personagem vive em uma "pequena cidade antiga e católica" é vital para justificar porque o termo "witch" tem essa carga.

O quinto exemplo de ficha terminológica aqui exposto é o termo "*Lebkuchen*". Trata-se de um termo em alemão e refere-se a um tipo de pão ou biscoito. Uma vez que o jogo tem inspiração alemã, o termo original foi mantido e indicado na ficha.

Quadro 7: Ficha Terminológica do termo *Lebkuchen*

Texto de partida	Texto de Chegada <i>Lebkuchen</i> (termo de origem alemã)
Definição	Nome da personagem e nome de uma comida
Informação gramatical	Substantivo Substantivo próprio
Texto de chegada * tradução	<i>Lebkuchen</i>
Contexto	Aparece a partir da segunda noite.
<i>In-game</i>	A neatly braided soft pretzel. Elise's favourite item from Lebkuchen's bakery.
Comentários	Quase sempre acompanhado de ícones. Pode ser usado para referir-se a uma comida, uma personagem e um local.

Fonte: a autora.

A definição "Nome da personagem e nome de uma comida" é essencial, pois é a principal característica do termo. Trata-se de um termo de origem alemã que funciona como nome de uma personagem e, simultaneamente, nome de um tipo de biscoito ou pão de mel, um doce tradicional. Isso adiciona o contexto cultural relevante.

A indicação de "substantivo" e "substantivo próprio" é crucial. O termo atua como substantivo comum ("um *Lebkuchen*", o doce) e como substantivo próprio ("*Lebkuchen*", personagem), o que requer atenção do tradutor. Se o termo fosse traduzido como "pão de mel", por exemplo, não garantiria a jogabilidade, principalmente se for acompanhado dos itens, como no caso da frase *A neatly braided*

soft pretzel. Elise's favourite item from Lebkuchen's bakery, em português “Um pretzel macio e perfeitamente trançado. O item favorito de Elise na padaria Lebkuchen.”

Encerramos aqui nossa elaboração das cinco fichas terminológicas.

Tradutores e localizadores frequentemente trabalham com linhas de texto descontextualizadas e fragmentadas, o que é uma característica comum da localização de jogos, na qual o tradutor recebe planilhas em Excel sem o contexto visual do jogo. Essa prática, conhecida como "localização às cegas", complica as decisões tradutórias, pois exige que o tradutor construa mentalmente o cenário do jogo que ainda não existe ou não é visível. Há, nesse processo, a incapacidade de ver o contexto mais amplo além do segmento da frase (Zhang, 2014).

Mesmo com avanços tecnológicos, os tradutores ainda enfrentam desafios técnicos crescentes, falta de contexto e variáveis linguísticas complexas (Dunne, 2020). É fundamental que se compreenda a arquitetura dos componentes do software e a natureza dos textos não lineares e fragmentados com os quais se trabalha, por isso as fichas terminológicas podem auxiliar principalmente ao tentar suprir essa ausência de contexto e imagens.

A experiência com a seleção manual de termos, via capturas de tela e discussões em tempo real, corrobora a importância da análise do jogo em seu contexto visual e interativo para a compreensão e adequação dos termos.

A pesquisa também reforça a ideia de que a localização de jogos não se limita à transferência de texto, mas envolve a adaptação cultural e a manutenção da jogabilidade.

A criação de glossários bilíngues e fichas terminológicas com definições, contextos de uso, notas culturais e variações contextuais, como proposto por Zhang (2014), é fundamental para otimizar o processo tradutório e garantir que a experiência do jogador no idioma de chegada seja tão rica quanto na versão de lançamento. A incorporação de elementos como a culinária alemã e referências a mangás *shoujo*, como no caso do jogo LGTS, exige que o tradutor vá além da correspondência lexical, mergulhando nas culturas de partida para garantir a culturalização do produto na língua de chegada.

A interatividade dos jogos transforma o jogador em um coautor da experiência do jogador da cultura de chegada (Gee 2007, apud Pettini, 2022), e a gestão terminológica eficaz é crucial para assegurar que essa coautoria seja exitosa. A metodologia adotada nesta monografia, ao priorizar a observação do termo em seu

contexto de *gameplay*, oferece um caminho para superar a fragmentação e para desenvolver glossários que sejam ferramentas verdadeiramente úteis e eficazes para os tradutores.

NOVO ITEM: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, a Gestão Terminológica aplicada à localização de jogos digitais. Como apontam estudiosos do campo da tradução e localização, essa prática pode ser bastante benéfica para o tradutor. Nesta pesquisa, a gestão terminológica foi realizada por um grupo de tradutores em formação que dividiram funções distintas com base na pedagogia colaborativa (Zhang, 2014; Esqueda, 2019), em uma dinâmica que espelha as práticas do mercado de localização.

Acreditamos que a abordagem colaborativa possa ser vantajosa, desde a escolha do material a ser traduzido até a execução conjunta do processo tradutório. O nosso grupo, formado por três graduandos em Tradução e uma professora orientadora, trabalhou de forma integrada: enquanto um colega se dedicou à extração de linhas de texto do jogo, outro à narrativa e esta pesquisa à gestão terminológica. Essa divisão de funções não apenas possibilitou um trabalho mais organizado, mas também aproximou os estudantes da realidade profissional, em que localizadores, terminológicos e revisores atuam em conjunto.

O jogo *Little Goody Two Shoes* foi uma escolha relevante por ainda não possuir localização oficial em português do Brasil, o que reforça o ineditismo desta pesquisa. O processo revelou desafios importantes, como a fragmentação textual em planilhas e a ausência de contextualização por meio de imagens, situações que levam o tradutor a fazer escolhas às cegas. Tais dificuldades ressaltam a utilidade das fichas terminológicas e dos glossários bilíngues, que auxiliam na preservação da consistência terminológica, na adequação cultural e na manutenção da jogabilidade.

As fichas terminológicas propostas por Zhang (2014) e adaptadas por nós, por se concentrarem no que é relevante para o tradutor, revelaram-se eficazes ao longo do processo, garantindo coerência entre os termos e seus ícones correspondentes no jogo. Esse enfoque mostra que a gestão terminológica, ainda que tradicionalmente atribuída a terminólogos ou gerentes de projeto, é uma competência que os tradutores e tradutoras podem desenvolver, como visto em Bevilacqua e Kilian (2017), mas sem que haja uma sobrecarga de funções atreladas a eles e elas.

Além da contribuição prática, nosso trabalho reforça o valor pedagógico da gestão terminológica. A construção de glossários e a tradução colaborativa favorecem a autonomia, a reflexão crítica e a conscientização sobre as escolhas tradutórias,

preparando tradutores em formação para lidar com produtos multimodais e com a complexidade da indústria de localização.

Acreditamos que a gestão terminológica seja um recurso essencial na localização de jogos digitais, especialmente em contextos de fragmentação textual e ausência de contexto visual. Com o apoio dos glossários, fichas terminológicas e uma divisão clara de funções, o tradutor consegue realizar um trabalho dinâmico, consistente e de qualidade. Essa experiência não apenas contribui para nossa formação acadêmica e profissional, mas também abre caminhos para pesquisas futuras sobre a aplicação da gestão terminológica em outros gêneros de jogos e em diferentes produtos multimodais.

NOVO ITEM: REFERÊNCIAS

ANTHONY, L. *AntConc* [programa de computador]. Versão 4.2.3. Tokyo: Waseda University, 2024. Disponível em: <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

AOYAMA, T. et al. *Shōjo Manga: Past, Present, and Future—An Introduction. U.S.-Japan Women's Journal*, n. 38, 2010.

ASTRALSHIFTPRO. *Little Goody Two Shoes* [jogo eletrônico]. 2023.

AUBERT, F. H. *Introdução à metodologia da pesquisa terminológica bilíngue*. São Paulo: Humanitas Publicações-FFLCH/USP, 2000. (Cadernos de Terminologia, 2).

BANG, M.; FROMM, G. Terminologia em série: House M.D. *EntreLetras*, [S. I.], v. 4, n. 2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufnt.edu.br/index.php/entreletras/article/view/995>. Acesso em: 9 abr. 2025.

BARROS, L. A. *Curso Básico de Terminologia*. [S. I.], Nova Graf. 2007.

DISCORD INC. *Discord* [programa de computador]. Versão 1.0. San Francisco, 2025. Disponível em: <https://discord.com>. Acesso em: 14 jul. 2025.

DUNNE, K. J. Localização. In: *Belas Infiéis*. Brasília, v. 9, n. 4, p. 249-270, 2020. Tradução por HENRIQUE, C. F., SALVADOR, J. M., ESQUEDA, M. D., MACHADO, I. B. R. A. DOI: 10.26512/belasinfeis.v9.n4.2020.26401. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfeis/article/view/26401>. Acesso em: 25 ago. 2025.

ESQUEDA, M. D. Training translators for video game localization: In search of a pedagogical approach. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 20 (4), p. 703-731, Sep-Dec. 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016045>.

ESQUEDA, M. D. Tecnologias da Tradução e Pedagogia Colaborativa. **TradTerm**, São Paulo, v. 34, p. 48-80, out. 2019. Disponível em: <https://revistas.usp.br/tradterm/article/view/154784>. Acesso em: 27 ago. 2025.

JABERG, T.; MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Berna: Peter Lang, 2014.

KEY INSIGHTS INTO BRAZILIAN GAMERS. *Newzoo Gamer Insights Report*. Disponível em: <https://newzoo.com>. Acesso em: 28 abr. 2025.

KILGRAY TRANSLATION TECHNOLOGIES. *memo®* [programa de computador]. Versão 10.0. Budapest, 2024. Disponível em: <https://www.memoq®.com>. Acesso em: 14 jul. 2025.

PAVEL, Silvia; NOLET, Diane. *Manual de Terminologia*. Tradução de Enilde Faulstich. Ottawa: Departamento de Tradução, Travaux publics et Services gouvernementaux. Canadá, 2002. Disponível em: <https://linguisticadocumentaria.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/pavel-terminologia.pdf>.

O'HAGAN, M.; MANGIRON, C. *Game Localization: Translation of the Global Digital Entertainment Industry*. Dublin, Irlanda, 2013.

PINTO, P. et al. Quando o léxico geral se torna terminologia no contexto social.... [S. l.]: [s. n.], 2023. p. 1-31.

PETTINI, S. The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality. New York; Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge, 2022.

RIVAS GINEL, M. I. Video Game localisation tools: a user survey. In: RODRÍGUEZ, M. I., LÁZARO, C. C. *De la hipótesis a la tesis: Traductología y lingüística aplicada*. 1ª Edição. Editorial Comares, 2022. p. 295–324.

SOUSA, J. P. de. *Gestão terminológica em empresas prestadoras de serviços linguísticos: um estudo do caso da empresa júnior Babel Traduções*. 2023. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

STATE OF TRANSLATION REPORT. *Smartling*. Disponível em: <https://www.smartling.com/ebooks/state-of-translation-report/> Acesso em: 28 abr. 2025.

STEAM. *Steam* [plataforma digital]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/> Acesso em: 28 abr. 2025.

UNITY ASSETS BUNDLE EXTRACTOR AVALONIA. *UABEA* [ferramenta de extração de assets]. Disponível em: <https://github.com/nesrak1/UABEA>. Acesso em: 29 abr. 2025.

VARGAS-SIERRA, C. Translation-oriented Terminology Management and ICTs: Present and Future. In: SUAU-GIMENEZ, F.; PENNOCK-SPECK, B. (ed.). *Interdisciplinarity and Languages*. Berna: Peter Lang, 2011.

WILLIAMS, J.; CHESTERMAN, A. *The Map: A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies*. 1. ed. Londres: Routledge, 2002.

WRIGHT, S. E.; WRIGHT, L. D. Terminology Management for Technical Translation. In: WRIGHT, S. E.; BUDIN, G. (ed.). *Handbook of Terminology Management*. Philadelphia: John Benjamins, 1997.

ZAVAGLIA, A.; RENARD, C. M. C.; JANCZUR, C. A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em

construção. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 25, n. 2, p. 331-352, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.17851/2317-2096.25.2.331-352>. Acesso em: 27 ago. 2025.

ZHANG, X. Terminology Management in Video Games Localisation. In: MANGIRON, C.; ORERO, P.; O'HAGAN, M. (eds.). *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main; New York: Peter Lang, 2014, p. 197-215.

NOVO ITEM: ANEXO 1 – Solicitação e autorização de uso de excertos do jogo para fins de tradução e localização

 Outlook

Re: Usage of the game Little Goody Two Shoes for academic purposes

De : Astral Shift <contact@astralshiftpro.com>
 Data Qui, 27/02/2025 08:56
 Para Sabrina Ananda de Sousa Neves <sabrina.ananda@ufu.br>

ATENÇÃO: Este e-mail é de uma fonte externa. Verifique o remetente e certifique-se de que o conteúdo é confiável antes de interagir.
 Hi Sabrina,

Thank you for your thorough response, it was lovely to learn more about your project and goals!

Sadly, we're unable to share the original scripts with you, or any other of the game's assets, due to internal policy and will also not be able to enter any publishing or localization deals of any kind for Little Goody Two Shoes.

We can, however, share Maya Ooue's work ([click here](#)) with you. They've translated Little Goody Two Shoes into Portuguese and might be able to help you access anything you could need for this purpose!

Please note that this is a free translation that is not being commercialized in any way — we expect the same from your team.

Thank you for your understanding,
 Team AstralShift

On Wed, 26 Feb 2025 at 23:58, Sabrina Ananda de Sousa Neves <sabrina.ananda@ufu.br> wrote:
 Dear AstralShift,

Thank you very much!
 We believe that Little Goody Two Shoes has significant potential for study and research, and we will seek to provide a high-quality translation and localization that alludes to the essence of your game and target audience.
 I would like to introduce the other students who are going to work alongside with me, Danilo and Gabriel, and our adviser, Marileide.
 Danilo will work with the technologies that can be used in the localization and the general processes that the three of us go through.

Gabriel is going to translate the game's story and work with the more literary/narrative aspects.
 I, Sabrina, will seek to create a glossary with the game terminology.
 Each of us will have their own final capstone project, but we are going to have a team dynamic, particularly when it comes to the actual localization of this project, so I thought it would be better to explain it in advance. That is why I have CC'd them.
 We therefore request your permission to access the game script (spreadsheet with the English text) or engine, to translate and localize Little Goody Two Shoes for the Brazilian Portuguese audience and, once our work is complete, we intend to contact you for any clarifications and possible publication of game translation and localization on your website.
 Our work is all voluntary and we expect to be finished by December.

Marileide, our adviser: <http://www.portal.ileel.ufu.br/pessoas/docentes/marileide-dias-esqueda>

Our bachelor program: <http://www.portal.ileel.ufu.br/traducao>

We are looking forward to hearing from you soon!
 Regards,
 Sabrina

De: Astral Shift <contact@astralshiftpro.com>
 Enviado: quarta-feira, 26 de fevereiro de 2025 07:21
 Para: Sabrina Ananda de Sousa Neves <sabrina.ananda@ufu.br>
 Assunto: Re: Usage of the game Little Goody Two Shoes for academic purposes

ATENÇÃO: Este e-mail é de uma fonte externa. Verifique o remetente e certifique-se de que o conteúdo é confiável antes de interagir.
 Hi Sabrina,

Thank you so much for your email and for considering Little Goody Two Shoes for your bachelor's degree!

Feel free to use Little Goody Two Shoes as long as you credit it accordingly there should be no issues whatsoever.

We wish you the best of luck!

Cheers,
 Team AstralShift

On Wed, 26 Feb 2025 at 04:02, Sabrina Ananda de Sousa Neves <sabrina.ananda@ufu.br> wrote:

Dear AstralShift,

My name is Sabrina Ananda de Sousa Neves, I am an undergraduate student at the Federal University of Uberlândia (UFU), Brazil. I am taking a bachelor's degree in Translation Studies.

For my final capstone project, we intend to discuss videogame translation and localization in Video Games context. My adviser and I would like to contact the company, as the developer of the game "Little Goody Two Shoes", to ask your permission to translate, into Brazilian Portuguese, some of the strings of the game. Our purpose is to scientifically study and translate some of the game dialogs and terminology.

We are looking forward to hearing from you soon. Thank you very much in advance!

Regards,

Sabrina Ananda de Sousa Neves

Discord: kinomot0

Twitter: kinomot0 (@_Kinomot0) / X

E-mail: sabrinanasousa61@gmail.com / sabrina.ananda@ufu.br

+55 34 9727-6990

NOVO ITEM: APÊNDICE 1 – Tradução das *strings* 228 até o final da noite 1 de LGTS, separadas em uma planilha no EXCEL, de autoria minha, Sabrina Ananda de Sousa Neves. Na coluna A encontram-se as *strings* em inglês. Na coluna B as *strings* em português do Brasil.

COLUNA A

COLUNA B

You will lose 1 x <i>bread</i> for each time period that passes by.\nThat's 6 x <i>bread</i> a day!	Você perderá 1 x <i>bread</i> a cada mudança de periodo do dia.\nIsso significa 6 x <i>bread</i> por dia!
Managing Stamina	Gerenciando sua Resistência
Preserve your matches!	Guarde seus fósforos!
Light your lantern using matches <i>match_icon</i> name="match_icon".\nBe careful not to waste them!	Acenda seu lampião usando fósforos <i>match_icon</i> .\nCuidado para não desperdiçá-los!
Save often!	Sempre salve!
Make sure you use up all your save slots to avoid too much backtracking!	Não tenha medo de usar vários saves para evitar substituir outros!
Item Menu	Menu de Itens
Manage your Normal , Food and Key Items through the Item Menu !	Gerencie Normal , COMIDA e Key ITENS no Menu de Itens !
You can Consume <i>eliseface</i> and Use <i>use_item</i> items through the Item Menu as well!	Você também pode CONSUMIR <i>eliseface</i> e USAR <i>use_item</i> itens pelo Menu de Itens !
Would you like to revisit the game's tutorials?	Gostaria de rever os tutoriais?
Yes	Sim
No	Não
Bread	Pão
Elise's Brooch	Broche da Elise
Broom	Vassoura
Cedar Rose	Flor de Pinha
Lantern	Lampião

Tinderbox	Caixa de fósforo
Ointment	Pomada
Grapes	Uvas
Pretzel	Bretzel
Porcelain Knife	Faca de Porcelana
Lebkuchen	Lebkuchen
Serpent Key	Chave da Serpente
Apple Strudel	Strudel de Maçã
Berries	Frutas Vermelhas
Crow Slate	Laje do Corvo
St. Walpurga's Oil	Óleo de Santa Valpurga
Spiced Wurst	Salsicha Apimentada
Hearty Soup	Sopa Caldo
Grape Juice	Suco de Uva
Acorn	Bolota
Fantasm Key	Chave Fantasma
Bandages	Bandagens
Straw Basket	Cesta de Palha
Sweetest Nectar	Néctar Mais Doce
Tender Flesh	Carne Tenra
Silver Key	Chave de Prata
Golden Key	Chave de Ouro
Windmill Key	Chave do Moinho
Vessel Testament	Testamento do Vaso
Wheat Testament	Testamento do Trigo
Roast Turkey	Peru Assado
Mushroom	Cogumelo
Red Shoes	Sapatos Vermelhos
Festival Ticket	Bilhete do Festival
Token of Love	Símbolo de Amor
Needle Testament	Aguilha do Testamento
Lyre of <sprite="aziel" name="black">	Lira de <sprite="aziel" name="black">
Seraph's Legs	Pernas de Serafim
Seraph's Body	Corpo de Serafim
Seraph's Head	Cabeça de Serafim
Wooden Seraph	Serafim de Madeira
Mysterious Note	Nota Misteriosa
Mosaic Slab	Laje de Mosaico
Old Tunnel Key	Chave do Túnel Antigo

Ring of <sprite="murim" name="black">	Anel de <sprite="murim" name="black">
Fish Key	Chave de Peixe
Catacombs Key	Chave das Catacumbas
A soft, supple loaf of bread from Lebkuchen's bakery.	Um pão quentinho e fofo da padaria Lebkuchen.
An emerald brooch given to Elise by her grandmother on her deathbed.	Um broche de esmeralda presenteado por sua avó no leito de morte.
Worn out and brittle, the broom's ragged handle is riddled with crevices.	Gasta e quebradiça, a haste áspera da vassoura está cheia de fendas.
Similar to a rose, the pine cone of the cedar trees opens up its layers to resemble a flower.	Semelhante a uma rosa, a pinha das árvores de cedro abre suas camadas para se assemelhar a uma flor.
An old, rusted lantern covered in grime. Press the <i>lantern key</i> to turn it on at night and in dark places!	Um lampião velho, enferrujado e sujo. Pressione <i>lantern key</i> para iluminar a noite e em lugares escuros!
A rusty tin box meant for carrying matches.	Uma caixinha enferrujada para guardar fósforos.
A pot of bee's wax ointment. It gives off the smell of fresh lavender and thyme.	Uma pomada de cera de abelha. Exala o cheiro de lavanda e tomilho frescos.
Each glistening grape clings to its stem, coming together in a heavy, plump bunch.	Cada uva brilhante presa ao seu talo, em um belo cacho farto e suculento.
A neatly braided soft pretzel. Elise's favourite item from Lebkuchen's bakery.	Um pretzel macio e bem trançado. O item favorito de Elise na padaria Lebkuchen.
With a daintily decorated handle, the knife's dull blade visibly bears the weight of time.	Com um cabo delicadamente decorado, a lâmina cega da faca visivelmente carrega o peso do tempo.
A heavy silver key adorned with a snake coiled around its shaft.	Uma pesada chave de prata adornada com uma cobra enrolada em seu eixo.
A bundle of cookies made with different doughs, fillings and toppings.	Um pacote de biscoitos feitos com massas, recheios e coberturas diferentes.
Flaky apple strudel neatly decorated and sliced into thick portions.	Strudel de maçã folheado, bem decorado e fatiado em porções grossas.
A pair of shiny, plump berries with an aroma reminiscent of that of a pomegranate.	Um par de frutas vermelhas brilhantes e rechonchudas com um aroma que lembra o de uma romã.
A heavy stone slate carrying the depiction of a crow.	Uma pesada laje de pedra com a representação de um corvo.
A bottle carrying the oil of St. Walpurga herself. Said to restore one's good judgement.	Uma garrafa contendo o óleo da própria Santa Valpurga. Dizem que restaura o bom senso de uma pessoa.

A shiny and plump spiced sausage.	Uma salsicha apimentada, brilhante e rechonchuda.
A hearty bowl of brothy soup loaded with vegetables and sausages.	Uma tigela farta de sopa com caldo, cheia de vegetais e salsichas.
Sweet grape juice bottled into a glass container. Said to soothe one's troubled mind.	Suco de uva doce engarrafado em um recipiente de vidro. Dizem que acalma a mente perturbada de uma pessoa.
A pair of acorns, each still clinging to their cupules.	Um par de bolotas, cada uma ainda agarrada às suas cúpulas.
The key to the depths of one's desire.	A chave para as profundezas do desejo de uma pessoa.
Soft cotton cloth ideal to be used as bandages.	Tecido de algodão macio, ideal para ser usado como bandagens.
A lined straw basket decorated with red, silky ribbon.	Uma cesta de palha forrada, decorada com fita de seda vermelha.
The <color=#ed1c24>Sweetest Nectar</color>, to be drunk in earnest.	O <color=#ed1c24>Néctar Mais Doce</color>, para ser bebido com seriedade.
The <color=#ed1c24>Tender Flesh</color> of earthly desire.	A <color=#ed1c24>Carne Tenra</color> do desejo terreno.
A daintily decorated silver key.	Uma chave de prata delicadamente decorada.
A daintily decorated golden key.	Uma chave de ouro delicadamente decorada.
The master key to Kieferberg's windmill.	A chave mestra do moinho de vento de Kieferberg.
Encased in a delicate golden frame, the glass vial awaits the <color=#ed1c24>Sweetest Nectar</color>.	Envolto em uma delicada moldura dourada, o frasco de vidro aguarda o <color=#ed1c24>Néctar Mais Doce</color>.
Black wheat held together by Elise's golden locks of hair.	Trigo preto amarrado pelas mechas douradas de cabelo de Elise.
A roasted turkey cooked to perfection and garnished with berries and oranges.	Um peru assado cozido à perfeição e guarnecido com frutas vermelhas e laranjas.
A big, red capped mushroom. Its toxicity is said to rejuvenate one's body.	Um cogumelo grande, de chapéu vermelho. Sua toxicidade é dita rejuvenescer o corpo de uma pessoa.
Elise's shiny red shoes. Said to be a gift from Him himself.	Os sapatos vermelhos brilhantes de Elise. Dizem ser um presente d'Ele mesmo.
A free pass to Kieferberg's festival activities. Hand-drawn by Apfel, Grüne and Jakob themselves.	Um passe livre para as atividades do festival de Kieferberg. Desenhado à mão por Apfel, Grüne e Jakob.

Proof of Rozenmarine's undying love for Elise.	Prova do amor eterno de Rozenmarine por Elise.
Proof of Freya's undying love for Elise.	Prova do amor eterno de Freya por Elise.
Proof of Lebkuchen's undying love for Elise.	Prova do amor eterno de Lebkuchen por Elise.
A needle in the shape of a serpent, its blade covered in sharp thorns.	Uma agulha em forma de serpente, sua lâmina coberta de espinhos afiados.
<sprite="aziel" name="black">'s golden lyre, said to soothe the depths' weeping souls.	A lira dourada de <sprite="aziel" name="black">, que dizem acalmar as almas choronas das profundezas.
Two wooden legs held together at the knee by a fragile, rattly joint.	Dois pés de madeira unidos no joelho por uma junta frágil e barulhenta.
A set of carved wooden wings and rattly arms cling onto a doll's cotton-clad torso.	Um conjunto de asas de madeira esculpidas e braços barulhentos se prendem ao tronco de pano de uma boneca.
Painted gold, the doll's gaze looks as though lost in vacancy.	Pintada de dourado, o olhar da boneca parece perdido no vazio.
Deprived of speech, the wooden angel rests motionless in apparent stupefaction.	Privado de fala, o anjo de madeira repousa imóvel em aparente estupor.
A prayer directed at St. Walpurga herself.	Uma oração direcionada à própria Santa Valpurga.
A thick slab of stone, its surface decorated with a mosaic pattern.	Uma laje de pedra grossa, cuja superfície é decorada com um padrão de mosaico.
An old iron key bearing the letter 'W' on its tip.	Uma velha chave de ferro com a letra 'W' em sua ponta.
<sprite="murim" name="black">'s amethyst gold ring, said to unlock the path to the crows' barren lands.	O anel de ouro de ametista de <sprite="murim" name="black">, que dizem destrancar o caminho para as terras áridas dos corvos.
An old, worn out iron key in the shape of a fish. Its motif is reminiscent of a certain location in Kieferberg village.	Uma velha e gasta chave de ferro em forma de peixe. Seu motivo é reminiscente de um certo local na vila de Kieferberg.
A labeled iron skeleton key.	Uma chave de esqueleto de ferro etiquetada.
Matches	Fósforos
A bundle of yellow wooden matches.	Um maço de fósforos de madeira amarelos.
Cancel	Cancelar
OK	OK
YES	SIM
NO	NÃO
Map	Mapa
Settings	Opções

Load	Carregar
Title	Título
Items	Itens
Select	Selecionar
Back	Voltar
Next Page	Próx, Pág
Suspicion	Desconfiança
Reputation	Reputação
Modern	Moderno
Classic	Clássico
Profile 3	Perfil 3
Profile 4	Perfil 4
Auto	Auto
Skip	Pular
Log	Log
Save to this slot?	Salvar nesse?
Overwrite save slot?	Salvar por cima desse?
Progress Saved!	Progresso Salvo!
Load this save?	Carregar esse?
Use	Usar
Give	Dar
Sell	Vender
Buy	Comprar
Eat	Comer
Apply	Aplicar
Break	Quebrar
Inspect	Inspecionar
Current	Atual
Later	Prévio
Past	Último
Toggle	Alternar
Zoom	Zoom
Party Talk!	Conversa em Grupo!
Controls	Controles
Text Settings	Configurações de Texto
Speed	Velocidade
Auto Wait Time	Tempo de Espera Automático
Master	Mestre
Music	Música

SFX	SFX
Dialogue	Diálogo
Ambience	Ambiente
Voice Acting	Dublagem
Brightness	Brilho
Contrast	Contraste
Resolution	Resolução
Graphics Quality	Qualidade Gráfica
Windowed	Janela
VSync	VSync
Frame Cap	Limite de FPS
Effects Intensity	Intensidade dos Efeitos
Colorblind Mode	Modo Daltônico
Camera Shake	Tremor de Câmera
Bloom	Bloom
Text Language	Idioma do Texto
Voice Language	Idioma da Voz
General	Geral
Graphics	Gráficos
Audio	Áudio
Accessibility	Acessibilidade
Force Skip	Sempre Pular
Maps	Navegar
Retrieve item?	Resgatar item?
Dawn	Alvorada
Morning	Manhã
Afternoon	Tarde
Dusk	Entardecer
Night	Noite
Witching Hour	Hora da Bruxa
SAT.	SÁB.
SUN.	DOM.
MON.	SEG.
TUE.	TER.
WED.	QUA.
THU.	QUI.
FRI.	SEX.
New.	Novo.
SATURDAY	SÁBADO

SUNDAY	DOMINGO
MONDAY	SEGUNDA
TUESDAY	TERÇA
WEDNESDAY	QUARTA
THURSDAY	QUINTA
FRIDAY	SEXTA
A new day	Um novo dia
ITEM GET!	NOVO ITEM!
Obtained	Obteve
Save your progress?	Salvar seu progresso?
Scroll down	Rolar para baixo
Scroll up	Rolar para cima
Find the burglar!	Encontre o ladrão!
Find the Tinderbox!	Encontre a caixa de fósforos!
Go to bed!	Vá dormir!
Find your way home!	Encontre o caminho para casa!
Light the fireplace!	Acenda a lareira!
Attend Sunday Mass!	Vá à Missa de Domingo!
Find Rozenmarine!	Encontre Rozenmarine!
Day Periods	Períodos do Dia
Make sure you've put them all in your basket before the end of the week to meet Him and grant Elise's wish!	Certifique-se de colocar todos eles na sua cesta antes do final da semana para encontrar Ele e realizar o desejo de Elise!
A new item!	Um novo item!