

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

Gabriel Castro Cunha



**O Jogador Como Personagem:
Imersão na Narrativa Interativa do Jogo Digital *Little Goody Two Shoes*
por meio da tradução e localização em pt-BR**

Uberlândia/MG

2025

Gabriel Castro Cunha

**O Jogador Como Personagem:
Imersão na Narrativa Interativa do Jogo Digital *Little Goody Two Shoes*
por meio da tradução e localização em 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).

C972 Cunha, Gabriel Castro, 2004-
2025 O Jogador Como Personagem: [recurso eletrônico] : Imersão na
Narrativa Interativa do Jogo Digital Little Goody Two Shoes por
meio da tradução e localização em pt-BR / Gabriel Castro Cunha. -
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,1973-, (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

Gabriel Castro Cunha

**O Jogador Como Personagem:
Imersão na Narrativa Interativa do Jogo Digital *Little Goody Two Shoes*
por meio da tradução e localização em 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. Silvana Maria de Jesus – UFU

Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares – UFU

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meus mais sinceros e profundos agradecimentos aos meus pais, Eduardo e Adalgisa, e ao meu irmão, Guilherme, que acreditaram em mim desde o início desta jornada. Foram eles que me sustentaram nos momentos mais difíceis, que me estenderam a mão quando pensei em desistir e que celebraram comigo cada pequena vitória. O apoio, a paciência e o incentivo que sempre me ofereceram se tornaram a base sólida sobre a qual construí meu caminho até aqui.

Estendo minha gratidão aos meus amigos tradutores, que hoje concluem o curso ou que ainda vão finalizá-lo em breve, pois caminharam ao meu lado, compartilhando conselhos, risadas e palavras de incentivo. Foram companheiros fiéis nas horas mais desafiadoras e, por isso, acredito que muito do que alcancei até aqui devo à força que me transmitiram. Um agradecimento ainda mais especial vai ao Peixoto, Balva e Patrick, cuja amizade e apoio constante durante grande parte do curso foram fundamentais; sempre puderam me orientar, animar e oferecer ajuda exatamente quando mais precisei, tornando essa jornada mais leve e inspiradora.

Sou igualmente grato aos professores do curso de Tradução, que, com dedicação e conhecimento, me guiaram por um caminho que, antes de ingressar na universidade, eu sequer conhecia. Cada aula, conselho e incentivo serviram como faróis para atravessar essa estrada de descobertas, obstáculos e aprendizados.

Gostaria de agradecer também aos meus colegas de monografia, Sabrina e Danilo, que decidiram arriscar junto comigo e realizar este trabalho de forma conjunta para criar algo inédito no curso de Tradução. Esta monografia só foi possível graças ao empenho e dedicação que cada um deles colocou em todas as etapas, contribuindo de maneira fundamental para o desenvolvimento e sucesso desta pesquisa.

Agradeço também à equipe do memoQ, por ter fornecido a licença necessária para que este trabalho fosse realizado com o suporte da ferramenta, o que facilitou muito o processo de tradução dos textos analisados.

Agradeço, ainda, à minha orientadora, professora Marileide Dias Esqueda, que, com suas técnicas inusitadas, porém extremamente eficazes, me orientou com clareza e firmeza. Por meio de seus ensinamentos e exemplos reais, compreendi a importância e a profundidade desta profissão. Sob sua orientação, fortaleceu-se em mim o objetivo de tornar-me um profissional capaz de compreender cada detalhe

deste universo eletrônico que tanto me fascina, pronto para enfrentar qualquer desafio, por mais difícil que pareça.

E, por fim, um agradecimento a mim mesmo, pois, diante de todo o caos vivido, tanto na universidade quanto fora dela, não tenho me deixado desanimar. Ao contrário, tenho transformado cada dificuldade em motivo para seguir firme, sabendo que há pessoas prontas para me apoiar nos momentos em que mais preciso. Afinal, uma história sem conquistas, missões e desafios não guarda aquele troféu secreto esperando para ser desbloqueado no final.

RESUMO

Nos jogos digitais contemporâneos, a imersão é um elemento central para garantir que o jogador se envolva emocional e cognitivamente com a narrativa. *Little Goody Two Shoes* exemplifica, utilizando como base Terres et al. (2024) e O'Hagan e Mangiron (2013) fatores como literatura ergódica, autoria difusa e estrutura rizomática se combinam para criar experiências narrativas profundas, nas quais as escolhas do jogador moldam o desenrolar da história, promovendo múltiplos caminhos e desfechos possíveis. O ciclo de dias e noites, a progressão baseada em atividades e a necessidade de gerenciar atributos da protagonista contribuem para uma experiência interativa que exige atenção, exploração e tomada de decisões significativas. Neste contexto, a tradução desempenha papel crucial. A compreensão clara de instruções, diálogos e descrições permite que o jogador interaja efetivamente com o ambiente, compreenda objetivos e explore a narrativa sem frustrações. Uma tradução precisa e contextualizada reforça a imersão, ao passo que erros ou adaptações inadequadas podem prejudicar a sensação de controle e participação do jogador, impactando a interpretação da história e a experiência geral. O objetivo desta monografia é, portanto, analisar como a convergência entre imersão, tradução, literatura ergódica, autoria difusa e estrutura rizomática contribui para a construção de experiências interativas e personalizadas em *Little Goody Two Shoes*, destacando a relevância da tradução e da localização como ferramentas que fortalecem a exploração, a tomada de decisões e a vivência única do jogador.

Palavras-chave: Jogos digitais. Imersão. Tradução. Literatura ergódica. Autoria difusa. Estrutura rizomática. *Little Goody Two Shoes*.

ABSTRACT

In contemporary digital games, immersion is a central element that ensures the player to become emotionally and cognitively engaged with the narrative. *Little Goody Two Shoes* exemplifies using Terres et al. (2024) and O'Hagan and Mangiron (2013) as a base on how factors such as ergodic literature, diffuse authorship, and rhizomatic structure combine to create deep narrative experiences in which the player's choices shape the progression of the story, enabling multiple paths and possible endings. The day-and-night cycle, activity-based progression, and the management of the protagonist's attributes contribute to an interactive experience that demands attention, exploration, and meaningful decision-making. In this context, translation plays a crucial role. Clear understanding of instructions, dialogues, and descriptions allows the player to interact effectively with the environment, comprehend objectives, and explore the narrative without frustration. Accurate and contextually appropriate translation reinforces immersion, while errors or inadequate adaptations can compromise the player's sense of control and engagement, affecting the interpretation of the story and the overall experience. The objective of this study is to analyze how the convergence of immersion, translation, ergodic literature, diffuse authorship, and rhizomatic structure contributes to the construction of interactive and personalized experiences in *Little Goody Two Shoes*, highlighting the relevance of translation and localization as tools that enhance exploration, decision-making, and the unique player experience.

Keywords: Digital games. Immersion. Translation. Ergodic literature. Diffuse authorship. Rhizomatic structure. *Little Goody Two Shoes*.

LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figura 1: Baixa sanidade.....	18
Figura 2: Quebra-cabeça opcional.....	24
Figura 3: A bagunça e o primeiro objetivo	32
Figura 4: Que se faça luz!	34
Figura 5: Objetivo concluído.....	35
Figura 6: Um limite da própria narrativa.....	36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO – O TUTORIAL: PREPARANDO O JOGADOR (LEITOR) PARA O QUE VEM A SEGUIR	12
CAPÍTULO 1 – INICIANDO A JORNADA POR UM BREVE ARCABOUÇO TEÓRICO.....	17
CAPÍTULO 2 – A METODOLOGIA.....	21
2.1 – Métodos de extração das linhas de texto para sua posterior tradução e comentários.....	25
2.2 – O processo de traduzir.....	27
CAPÍTULO 3 – A BATALHA: A BUSCA PELOS RESULTADOS.....	29
3.1 – A Leitura ergódica	29
3.2 – A estrutura rizomática e a autoria difusa.....	30
O FINAL? O <i>ENDGAME</i> COMEÇA NAS CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
O INVENTÁRIO – REFERÊNCIAS.....	40
ANEXOS – Solicitação e autorização, por e-mail, para o uso de excertos do jogo para o projeto e a localização	41
APÊNDICE - Tradução das <i>strings</i> 01 a 114 da noite 1 de LGTS, separados em uma planilha no EXCEL, de autoria minha, Gabriel Castro Cunha. Na coluna A encontram-se as <i>strings</i> em inglês. Na coluna B, as <i>strings</i> em português do Brasil.....	43

INTRODUÇÃO – O TUTORIAL: PREPARANDO O JOGADOR (LEITOR) PARA O QUE VEM A SEGUIR

Os videogames têm sido considerados uma das indústrias mais lucrativas do mundo. Seu sucesso impressionante, impulsionado por histórias ficcionais contadas por meio de uma tela, tem conquistado a atenção de muitos, seja pelas tramas envolventes, pelos desafios, pela arte visual ou, até mesmo, pelas conexões sociais e afetivas que eles proporcionam.

O primeiro videogame do mundo é geralmente considerado como sendo *Tennis for Two* (em tradução livre, Tênis para Dois), criado por William Higinbotham no final da década 1950. Posteriormente, os jogos começaram a se popularizar em ritmo acelerado, especialmente a partir dos anos 1970, com a chegada do Atari e do NES (popularmente conhecido no Brasil como “Nintendinho”).

A partir daí, a popularidade dos jogos explodiu entre todas as faixas etárias, do público infantil aos mais adultos. Até hoje, é comum ouvir alguém dizendo: “Esse é um clássico da minha época”, ao se referir a títulos como *Super Mario* ou *Sonic*.

Nos anos 2000, veio a popularização de duas grandes marcas de videogames: o PlayStation e o Xbox. E, assim como muitas pessoas cresceram jogando, o interesse por esses produtos interativos aumentou imensamente. No entanto, havia um problema que sempre incomodava quem não dominava o idioma no qual o jogo foi desenvolvido: se praticamente tudo estava em inglês no jogo, como concluir os desafios, como compreender a progressão da história e até o desbloquear novos itens ou atalhos?

Esses problemas despertaram meu interesse em aprender um novo idioma, para poder “me virar” melhor nessas situações. E hoje, com esse conhecimento, sinto a necessidade de devolver essa oportunidade a outras pessoas, traduzindo e localizando jogos para o meu idioma, o português do Brasil. Meu interesse é ajudar mais jogadores a entender o que estão fazendo, se engajar plenamente com as histórias e não passarem pelas mesmas dificuldades que eu enfrentei. E, como Gee (2006) observa, os videogames devem ser compreendidos como uma nova forma de arte e, com o aumento do interesse por esse meio, torna-se necessário estudá-los com mais atenção.

Diante disso, e considerando a constante evolução dos jogos como meio de entretenimento e expressão artística, torna-se evidente o estudo sobre a narrativa,

imersão e interatividade. No contexto dos jogos narrativos, a forma como a história é apresentada e experienciada pelo jogador desempenha um papel central no engajamento e na construção de significado.

*Little Goody Two Shoes*¹ exemplifica essa dinâmica ao combinar elementos de narrativa interativa, literatura ergódica, estrutura rizomática e autoria difusa, criando uma experiência imersiva na qual as escolhas do jogador moldam diretamente os eventos da trama. Em linhas gerais, a narrativa interativa refere-se a histórias em que as escolhas ou ações do jogador influenciam o desenvolvimento do enredo, a literatura ergódica exige que o jogador se envolva no processo, criando uma navegação complexa, a estrutura rizomática permite conexões e ramificações constantes feitas pelo jogador, desafiando a lógica sequencial, e a autoria difusa, por sua vez, evidencia a colaboração de diversos profissionais com especialidades diferentes para fazer tudo acontecer (Bernal-Merino, 2015).

Como afirma Toscano (2011, p. 8),

Assim como o cinema transporta os espectadores para a narrativa fílmica, os videogames imergem os jogadores em mundos digitais virtuais, merecendo reconhecimento por sua capacidade narrativa. [...] frequentemente, os jogadores precisam navegar pela história para avançar no jogo: níveis sucessivos revelam segredos ou fornecem novas informações aos jogadores.² (Toscano, 2011, p. 8, tradução nossa)

Esse é também o caso do jogo *Little Goody Two Shoes*.

Lançado originalmente em inglês em 2023, *Little Goody Two Shoes* (doravante, LGTS) é um jogo de terror com elementos de RPG e aventura narrativa, desenvolvido pelo estúdio AstralShift e publicado pela Square Enix.

¹ *Little Goody Two Shoes* trata de uma adaptação de uma obra escrita para um jogo, cujos detalhes serão apresentados na seção de metodologia. Apesar de essa obra conter muitos recursos de intertextualidade, esses não serão abordados nesta monografia.

² Texto original: “*Because of video games embed gamers into the virtual digital world much as a film embeds viewers into the filmic narrative, they should be recognized as having a narrative feel. [...] gamers often must work through the narrative to advance in a game: Successive levels unlock secrets or offer more information to the audience.*”

Com visual “desenhado à mão” e ambientado na aldeia fictícia de Kieferberg, o jogo acompanha a história de quatro jovens mulheres, sendo uma delas a protagonista. As outras três personagens funcionam como possíveis caminhos narrativos: cabe à jogadora ou ao jogador decidir com qual delas deseja aprofundar a história, tornando a experiência altamente interativa.

Inspirado nos clássicos dos RPGs japoneses do PlayStation 1 e 2, LGTS foi originalmente desenvolvido em inglês e, nesta monografia, tem alguns de seus elementos narrativos traduzidos e comentados, com o intuito de refletirmos sobre as relações entre narrativa interativa, imersão e tradução.

LGTS utiliza mecânicas de jogo complexas para criar uma experiência imersiva e interativa, inspirada em conceitos de autoria difusa, literatura ergódica e rizomática. A jogabilidade desafia o jogador a tomar decisões que afetam diretamente o desenrolar da história, promovendo múltiplas ramificações narrativas e finais alternativos. Essa estrutura permite que cada jogador explore diferentes caminhos e interpretações, tornando a experiência única e pessoal.

Assim, um problema que emerge dessa especificidade do jogo seria: como traduzir e localizar para o português do Brasil tal profunda imersão?

A imersão é aprofundada pela necessidade de gerenciar recursos, construir relacionamentos e resolver enigmas, enquanto o jogador elabora hipóteses sobre os eventos e desvenda os mistérios do jogo.

A narrativa não linear e os elementos de terror psicológico exigem que o jogador se engajeativamente, explorando e interpretando as pistas para montar o quebra-cabeça da história. Essa abordagem desafia as convenções tradicionais de narrativa, convidando o jogador a ser um participante ativo na construção do significado do jogo.

E, como isso seria possível caso o jogador não compreendesse os diálogos do jogo para se envolver e entender a história, os eventos opcionais e, acima de tudo, resolver os quebra-cabeças propostos pelo jogo?

Assim, traçamos a seguinte pergunta de pesquisa: como podem ser traduzidos, localizados e comentados os elementos linguísticos de LGTS, de forma que as mecânicas ludológicas presentes no jogo contribuam para a imersão e para a construção da narrativa interativa?

O objetivo geral desta monografia é, portanto, compreender a relação entre narrativa interativa, imersão e mecânicas ludológicas em LGTS, investigando, através

da tradução e localização do jogo para o português do Brasil, a construção da experiência e o desenvolvimento da trama.

Para operacionalizar esse objetivo, esta monografia busca alcançar os seguintes objetivos específicos:

- Examinar os elementos narrativos do jogo e sua relação com a teoria da literatura ergódica e autoria difusa;
- Identificar a influência das mecânicas ludológicas na imersão do jogador, considerando o impacto das escolhas e das consequências dentro da narrativa;
- Relacionar os conceitos de imersão e interatividade com a construção de múltiplas possibilidades narrativas, analisando a estrutura rizomática do jogo;
- Traduzir e comentar a tradução e localização desses elementos no jogo, e suas contribuições para a imersão e a experiência de jogabilidade em LGTS.

Com esses objetivos em mente, esta monografia justifica-se por contribuir para as formas de identificação e exploração das nuances narrativas do jogo LGTS, considerando suas particularidades na qualidade de uma narrativa interativa de múltipla escolha. A análise propõe uma reflexão teórica sobre conceitos como literatura ergódica, autoria difusa, estrutura rizomática e imersão, temas esses que vêm ganhando espaço nos estudos contemporâneos sobre jogos digitais³. Ao articular essas noções com as mecânicas ludológicas e com o papel do jogador na construção da história, esta monografia contribui para os campos dos estudos literários, da ludologia e da tradução, evidenciando o potencial dos jogos como objeto legítimo de investigação acadêmica.

Através de uma tradução comentada de alguns de seus elementos narrativos, esta monografia visa, como o nome já antecipa, tecer comentários sobre como as decisões tradutórias impactam a imersão do jogador, considerando fatores linguísticos, culturais, de narrativa gráfica e de jogabilidade. Assim, o estudo contribui para ampliar a compreensão dos suportes multimodais e suas traduções e localizações, promovendo análises intersemióticas e interdisciplinares que podem beneficiar profissionais da área e futuros tradutores.

³ Nesta monografia, será usado o termo “jogos digitais”, que inclui os jogos eletrônicos. Embora esses termos sejam por vezes usados como sinônimos, optou-se por “jogos digitais”, ou simplesmente “jogo”, pois alguns autores os consideram uma subcategoria dos jogos eletrônicos, que são acessados como aplicativos em computadores, consoles, entre outros. Esse é o caso de *Little Goody Two Shoes* (Newzoo, 2024).

Esta monografia se justifica, ainda, por proporcionar aos tradutores em formação, como é o meu caso, e de meus colegas que também estudam o mesmo material, Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães e Sabrina Ananda de Sousa Neves, como será explicado adiante, uma melhor compreensão sobre os aspectos teóricos e metodológicos que influenciam a tradução e localização de jogos digitais.

CAPÍTULO 1 – INICIANDO A JORNADA POR UM BREVE AR CABOUÇO TEÓRICO

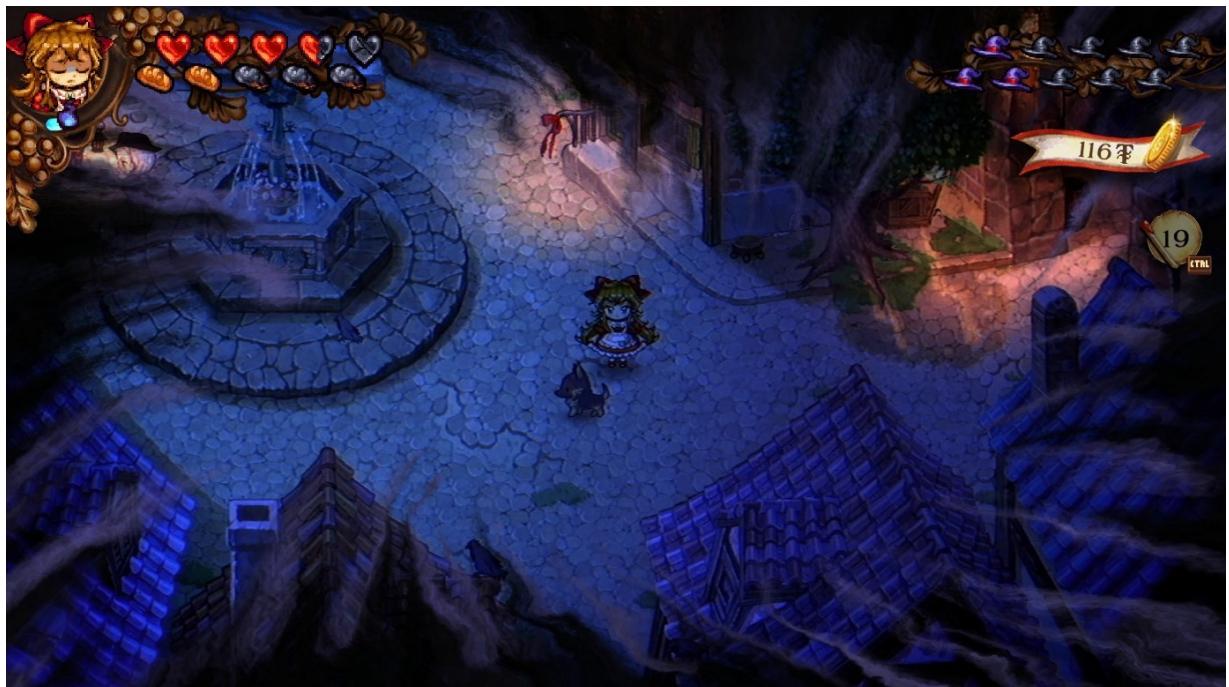
Nesta monografia, são analisados exemplos da narrativa de LGTS com base, brevemente, nas contribuições de Gee (2006), O'Hagan e Mangiron (2013), Souza (2014), Zavaglia et al. (2015), entre outros. A menção a essas contribuições não se restringe apenas a este capítulo, mas constam também nos capítulos a seguir.

Para iniciar, ressaltamos que a imersão é entendida, conforme Souza (2014), como o estado em que o jogador se encontra emocional e cognitivamente envolvido em uma experiência ficcional, de forma semelhante ao que ocorre em filmes. Metz (1982, apud Fragoso, 2014) compara essa experiência no cinema à vivência de um sonho, mas ressalta que a suspensão de descrença no cinema não é igual ao sonho real, e sim a um “sonho acordado” (*daydream*). Enquanto quem sonha não tem consciência de que está sonhando, “o espectador do cinema sabe que está assistindo a um filme e apenas concorda em deixar de lado esse conhecimento para melhor se envolver com a narrativa” (Fragoso, 2014, p. 61). Nos jogos digitais, esse envolvimento se intensifica, pois a progressão da narrativa depende diretamente das ações do jogador, tornando sua presença dentro da história concreta, especialmente em títulos com forte componente narrativo e escolhas interativas. É nesse contexto que a tradução dos elementos narrativos se torna fundamental, exigindo reflexão cuidadosa sobre escolhas linguísticas e estratégias de mediação textual (particularmente quando se trata de tradução comentada (Zavaglia et al., 2015).

Um exemplo desse tipo de recurso narrativo pode ser visto por volta da terceira noite do jogo, durante a qual é possível observar situações em que a sanidade de Elise, personagem controlada pelo jogador, se reduz a níveis capazes de intensificar de forma significativa a experiência imersiva. No jogo, há uma barra de sanidade da personagem que diminui gradualmente conforme ela interage com espíritos ou se encontra em ambientes sobrenaturais em momentos específicos da narrativa. Essa barra está posicionada junto ao indicador de vidas restantes e ao medidor de fome da personagem. É possível consumir itens para que Elise recupere parte de sua sanidade, mas, caso o jogador não tenha gerido bem seus recursos ou deixado de coletar itens nos momentos necessários, ele inevitavelmente enfrentará essa situação. À medida que o nível de sanidade se reduz, a tensão psicológica e os sinais de loucura de Elise tornam-se mais evidentes. Essa deterioração não é transmitida apenas por meio de diálogos, mas é reforçada por alguns recursos: visualmente, pela

alteração da paleta de cores e das expressões faciais; e sonoramente, por meio da trilha musical e de efeitos que intensificam a atmosfera, como chiados, murmúrios e vozes distorcidas.

Figura 1: Baixa sanidade



Fonte: *Little Goody Two Shoes* (2023)

Essa combinação de elementos proporciona uma experiência imersiva, permitindo que o estado mental da personagem seja percebido de forma sensorial e integrada à jogabilidade, contribuindo para uma inquietação tanto da personagem quanto do jogador que a controla.

Quando Zavaglia et al. (2015) define a tradução comentada como um processo que envolve reflexão sobre escolhas tradutórias, os autores destacam que o tradutor não se limita a transferir palavras de uma língua para outra, mas considera constantemente o efeito que cada decisão terá no leitor ou usuário final. Isso inclui avaliar aspectos como clareza, equivalência ao sentido, adaptação cultural, impacto emocional e, no caso de jogos como LGTS, preservação da imersão e da interatividade. Cada escolha de tradução é uma decisão estratégica: deve permitir que o jogador compreenda objetivos, siga a narrativa e interaja com o ambiente de forma natural.

Gee (2006) destaca os jogos como uma nova forma de arte, justamente por exigirem engajamento ativo e construção de sentido a partir da interação do jogador com o mundo do jogo. Nesse contexto, a tradução dos elementos narrativos se torna fundamental: ela deve refletir com segurança as escolhas e nuances do texto original, garantindo que a linguagem traduzida seja natural e fluida. Sem isso, a imersão do jogador se compromete, enfraquecendo tanto a experiência narrativa quanto a estética do jogo.

O'Hagan e Mangiron (2013) também abordam a importância da jogabilidade como um elemento central para a imersão. Além dos fatores tradicionalmente associados à imersão como som, arte, narrativa e ambientação, a própria ação de jogar é um aspecto essencial que diferencia os jogos de outras mídias. As autoras definem jogabilidade como a “experiência de jogar um jogo com referência a toda a gama de processos associados ao jogo ativo⁴” (O'Hagan; Mangiron, 2013, p. 8, tradução nossa). Ou seja, a imersão nos jogos não depende apenas de elementos sensoriais ou narrativos, mas também da participação do jogador como agente que movimenta a história e influencia diretamente no desenvolvimento da trama. Essa jogabilidade pode ser compreendida como a forma como o jogador controla o personagem, interfere na progressão narrativa, gerencia recursos necessários para manter o personagem vivo e toma decisões que moldam os rumos da história. É nesse entrelaçamento entre controle, decisão e consequência que a experiência do jogador se torna mais intensa e envolvente e, portanto, mais imersiva.

No jogo LGTS, por exemplo, essa dinâmica fica clara no momento em que a personagem principal, Elise, chega em sua casa e percebe que está tudo escuro e bagunçado. Nesse instante, o objetivo de encontrar a caixa de fósforos é atribuído ao jogador, liberando a exploração e a interação com diversos objetos no cenário. Ao cumprir essa tarefa, torna-se possível acender uma fonte de luz e, assim, prosseguir com a história. Esse ato aparentemente simples exige atenção, escolha e exploração, reforçando sua presença ativa dentro da narrativa e a sensação de imersão.

Outro conceito que se entrelaça de forma significativa na imersão é o de autoria difusa, uma noção que desafia a ideia tradicional de autoria centralizada na figura do criador da obra. Em LGTS, essa autoria se distribui entre desenvolvedores e jogadores, uma vez que a experiência narrativa é moldadaativamente por quem joga.

⁴ Texto original: “*Experience of playing a game with reference to the whole host of processes associated with active playing.*”

Cada escolha feita pode revelar ou ocultar fragmentos da narrativa, influenciando diretamente na compreensão dos eventos e na construção do enredo.

O jogo permite ao jogador decidir quais objetos investigar e com quais itens interagir. Essas escolhas podem revelar (ou ocultar) fragmentos importantes da história, o que significa que a versão da narrativa vivenciada por cada jogador pode ser diferente, dependendo de suas ações. Isso é autoria difusa em prática: o jogador se torna um autor em sua narrativa.

Quando a narrativa é construída de forma coletiva, colaborativa e descentralizada, o leitor ou, neste caso, o jogador, se torna o protagonista da história. Mesmo que os autores ainda tenham seu reconhecimento e seus direitos garantidos, o foco se volta para a experiência do leitor/jogador, que pode fazer escolhas dentro do texto e decidir os caminhos da narrativa, aproveitando a flexibilidade que o formato digital oferece. (Lima, 2008, p. 60, *apud* Terres et al. 2024).

CAPÍTULO 2 – A METODOLOGIA

LGTS é uma releitura sombria e fantástica inspirada no livro infantil britânico *The History of Little Goody Two Shoes*, publicado em 1765 pela editora John Newbery. A autoria é indeterminada, mas geralmente atribuída a Oliver Goldsmith. Na versão original, a história acompanha Margery Meanwell, uma menina pobre que só possuía um sapato e, ao ganhar um par de sapatos novos, passa a ser chamada de “Goody Two Shoes”, tornando-se um modelo de virtude moral. O jogo, porém, modifica essa narrativa, trazendo uma perspectiva mais sombria. Vale ressaltar que nem o livro infantil e tampouco o jogo possuem tradução para o português do Brasil, o que torna a tradução do jogo, ainda que parcial nesta monografia, uma abordagem inédita realizada, com o auxílio e supervisão da orientadora Marileide Dias Esqueda, bem como a colaboração dos estudantes Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães, Sabrina Ananda de Sousa Neves e por mim, autor desta monografia.

Em LGTS, a protagonista é Elise, uma jovem órfã que vive na vila conservadora de Kieferberg. Insatisfeita com sua vida simples e presa às normas rígidas da comunidade, ela deseja desesperadamente mudar sua realidade. Esse desejo ganha forma quando encontra um misterioso par de sapatos vermelhos encantados, que a conduzem a uma série de eventos sobrenaturais a partir dos quais passa a enfrentar testes morais, visões oníricas e rituais ocultos. A partir desse momento, o jogo se desenvolve em ciclos que alternam o cotidiano da vila, repleto de fofocas, julgamentos e repressões sociais, com as noites carregadas de simbolismo, magia e tensão psicológica, em que o sobrenatural se manifesta em episódios de suspense e terror.

A progressão narrativa de LGTS ocorre ao longo de sete dias, que funcionam como capítulos, indo do domingo ao sábado e tendo seu desfecho no festival da vila. Cada dia é dividido em seis fases: amanhecer, manhã, tarde, entardecer, noite e a temida madrugada, também chamada de *Witching Hour*⁵, momento em que a atmosfera muda radicalmente e os elementos de horror ganham maior intensidade.

⁵ A *Witching Hour* está associada, tradicionalmente, ao período entre às 3:00 e 4:00 da manhã, que indica o tempo em que a atividade sobrenatural é mais forte. Existem explicações possíveis para o fenômeno e porque ele foi concebido em termos bíblicos, mas, no contexto de LGTS, esse horário serve também como trocadilho entre “*Witching*” e “*witch*”. “Hora do diabo” parece ser a tradução mais próxima no vernáculo português e brasileiro.

O tempo avança conforme Elise realiza atividades, o que exige também o gerenciamento de três atributos centrais: saúde, fome e sanidade. Esses recursos, exibidos no canto superior esquerdo da tela (Figura 1), afetam diretamente sua sobrevivência. A fome é indicada por ícones de pão, que funcionam como a energia da personagem e são consumidos sempre que o dia avança de uma fase para outra. A saúde é representada por cinco corações, que perdem cor ao sofrer dano, enquanto a sanidade aparece como uma barra azul ao lado do retrato de Elise, diminuindo em situações de estresse ou eventos sobrenaturais. Esses atributos podem ser restaurados com alimentos específicos, adquiridos ou comprados, e são vitais para a progressão no jogo: caso qualquer um deles chegue a zero, Elise morre, resultando em fim de jogo.

Durante o dia, o jogador pode realizar minijogos em estilo arcade, que representam tarefas para os moradores da vila, como colher maçãs ou cortar lenha. A conclusão dessas atividades faz o tempo avançar e concede recompensas em “Tiffles”, a moeda local, utilizada para comprar recursos como pão e outros alimentos capazes de restaurar a fome, a sanidade ou a vitalidade perdida em momentos de perigo. Além disso, a interação com os habitantes desempenha um papel essencial tanto no desenvolvimento de relacionamentos quanto na revelação da narrativa.

Três personagens femininas em especial, Rozenmarine, Lebkuchen e Freya, representam caminhos narrativos distintos. Para aprofundar o vínculo com qualquer uma delas, o jogador deve procurá-las durante o dia e iniciar um diálogo, o que aciona eventos de relacionamento. É importante destacar que: o dia só avança de fase após a conclusão de um trabalho ou quando o jogador escolhe se encontrar com uma dessas personagens para dar prosseguimento à história. A decisão de qual personagem aproximar molda o enredo, desencadeando eventos exclusivos e resultando em desfechos completamente diferentes. Já a escolha de não aprofundar laços com nenhuma delas também altera significativamente a trajetória de Elise, conduzindo a percursos alternativos de grande relevância para a experiência de jogo.

Um outro recurso importante do jogo que reforça a tensão social é o medidor de suspeita, exibido no canto superior da tela (Figura 1) por uma fileira de pequenos chapeuzinhos de bruxa. Ele indica o nível de desconfiança dos moradores em relação a Elise e funciona como reflexo direto de suas escolhas. Ações ou falas consideradas suspeitas preenchem o indicador, enquanto atitudes corretas, como atender pedidos importantes da comunidade, ajudam a reduzi-lo. Caso o medidor alcance o nível

máximo, Elise pode ser acusada de bruxaria, o que resulta em um final prematuro e trágico. Esse recurso traduz visualmente como as interações sociais moldam o destino da protagonista, acrescentando mais camadas de tensão ao enredo.

Ao cair da noite, especialmente na *Witching Hour*, a narrativa ganha contornos mais sombrios. É nesse período que Elise se vê imersa em florestas distorcidas, ambientes surreais e ameaçadores, precisando explorar pequenas masmorras, resolver enigmas e escapar de monstros grotescos. Essas sequências contrastam com o aspecto social e até cotidiano do dia, introduzindo o terror psicológico como elemento central da experiência. O jogo, assim, requer do jogador a capacidade de articular romance, administração de recursos e exploração de horror em um sistema cíclico. Cada decisão tomada, seja em diálogos, seja na forma de conduzir relacionamentos ou administrar recursos, molda diretamente o destino da protagonista, levando a múltiplas ramificações narrativas e a um dos dez finais possíveis.

Diferente da leitura linear de um livro, LGTS propõe uma leitura ergódica, conceito que, segundo Terres et al. apud Aarseth (2024), exige do jogador mais do que apenas acompanhar a narrativa: é preciso agir, tomar decisões e lidar com obstáculos para que a história se revele. Esse tipo de leitura, comum em meios digitais como jogos e vídeos interativos, transforma o leitor/jogador em participante ativo, responsável por escolher caminhos, administrar recursos e dar continuidade ao enredo, o que torna a experiência performática e não apenas receptiva.

A narrativa em LGTS exige uma série de ações por parte do jogador para que certos eventos ocorram e a história possa avançar. Essas ações não apenas desbloqueiam novas informações, mas também determinam o rumo da trama, permitindo múltiplas ramificações narrativas. Dessa forma, o jogo não apresenta um único caminho linear, mas sim diversas possibilidades que se desdobram a partir das escolhas feitas, reforçando a participação ativa do jogador na construção da narrativa. Um exemplo disso está exposto na Figura 2.

Figura 2: Quebra-cabeça opcional



Fonte: *Little Goody Two Shoes* (2023).

Em determinado momento do jogo, o jogador se depara com uma espécie de ilusão em forma de masmorra, localizada dentro da floresta (Figura 2). Adentrando mais ao local, o jogador se vê diante de um quebra-cabeça para resolver, é necessário encontrar pedaços de uma laje espalhados pelo ambiente e encaixá-los em um quadro para solucionar. Reunidas as oito peças, é necessária a resolução de um quebra-cabeça conhecido como 8 puzzle.⁶ Mais adiante, há um local específico que pode ser acessado independentemente da conclusão do quadro. No entanto, caso o jogador tenha montado corretamente o quebra-cabeça, a casa da protagonista aparece naquele local, permitindo a entrada e revelando uma cena com um diálogo entre Elise e um espírito, que oferece informações relevantes sobre o passado da personagem. Por outro lado, se o jogador não completar o quadro, essa cena é completamente omitida, e o jogo segue normalmente, sem esse fragmento crucial da narrativa.

Assim, diante do exposto, esta monografia configura-se como um estudo descritivo, de caráter exploratório e de análise textual por meio da tradução comentada. Em primeiro lugar, esta monografia busca descrever não apenas o jogo e

⁶ Composto por uma grade 3x3, com 8 peças numeradas de 1 a 8 (nesse caso do jogo, ao invés de números, são imagens) e um espaço vazio. O objetivo é mover as peças, deslizando-as para o espaço vazio, até que fiquem na ordem correta.

sua mecânica, mas igualmente alguns elementos narrativos que dele fazem parte e que promovem a imersão do jogador. Em segundo lugar, este trabalho busca explorar, por meio da tradução comentada de alguns de seus elementos narrativos. Em terceiro lugar, ao verificar de que forma esses elementos narrativos dialogam com a arte gráfica do jogo, esta monografia busca analisar o papel da tradução e da localização, que não envolvem apenas a adaptação linguística mas também mecânica, ao proverem a imersão do jogador, aludindo ao jogador como personagem.

Esta monografia contou com o apoio de mais dois colegas conforme já mencionado, Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães e Sabrina Ananda de Sousa Neves, com a orientação da professora Marileide Dias Esqueda. Cada estudante analisa o jogo de diferentes pontos de vista, um ato inédito no curso de Tradução da Universidade Federal. A ferramenta de extração de textos chamada “UABEA”, que possibilita a extração das linhas de texto e sua manipulação na *CAT tool memoQ* foi estudada por Danilo André Porfirio Ferreira Guimarães, ao passo que a terminologia presente no jogo foi estudada por Sabrina Ananda de Sousa Neves, sendo os elementos narrativos o foco do autor desta monografia.

Esperamos, com essa visão tridimensional e imersão total dos alunos-pesquisadores no jogo possa propiciar uma abordagem mais completa sobre o LGTS.

2.1 – Métodos de extração das linhas de texto para sua posterior tradução e comentários

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

Para a extração dos ativos linguísticos, utilizamos o programa de código aberto *UABEA*, encontrado no *GitHub*, por recomendação dos desenvolvedores do jogo que sugeriram que entrássemos em contato com a equipe *Tea Party*, que traduziu o jogo, não oficialmente e sem publicação, para o português de Portugal.

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*, principalmente no repositório de “*nesrak1/UABEA*”. O *UABEA* é projetado para funcionar com versões mais recentes

do *Unity* (geralmente *Unity 5.5* e superiores), enquanto o *UABEA* 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 LGTS. 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 traduzindo linha a linha dentro desses arquivos e os reinserindo pelo *UABEA*. Restou, com o apoio das *CAT tools*, tornar esse processo menos exaustivo, idealmente transformando as linhas de textos em segmentos. 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.

Considerando a imensa quantidade de dados extraídos, o processo de análise e compilação dos elementos narrativos se mostrou inviável para a totalidade das 17 mil linhas de texto. Seria uma tarefa exaustiva e demorada que comprometeria o objetivo do projeto. Diante dessa realidade, a estratégia foi redefinida para um escopo mais gerenciável e focado. A atenção se voltou para a primeira noite do jogo LGTS, um segmento inicial, mas crucial, que estabelece a atmosfera, os personagens e a mecânica do jogo. A partir dessa porção delimitada, foi possível realizar a compilação

detalhada dos elementos narrativos, extraíndo as informações contextuais e de vocabulário necessárias para a produção da tradução e da jogabilidade precisas e eficientes. No entanto, como discutido anteriormente, alguns elementos de outras noites foram utilizados para ilustrar aspectos da narrativa que não são evidentes na primeira noite.

2.2 – O processo de traduzir

A tradução das linhas de texto de LGTS⁷ foi realizada em colaboração com os participantes do projeto, utilizando a ferramenta húngara memoQ, uma das *CAT tools* mais populares do mercado e amplamente utilizada por tradutores profissionais. Optamos, também, por utilizá-la, pois os desenvolvedores do memoQ cederam licenças de um ano para os integrantes do projeto, permitindo que a tradução fosse conduzida de maneira completa e eficiente. Como não era possível inserir diretamente as linhas de texto do jogo no memoQ, optamos por extrair os diálogos e termos em uma planilha do Excel, organizada de acordo com a cronologia dos diálogos e interações do jogo. Essa planilha permitiu que as traduções fossem feitas de maneira sistemática e compartilhada entre os integrantes do grupo.

A seleção das linhas de texto foi realizada manualmente durante sessões de jogatina, conduzidas de forma remota pelo *Discord*, durante as quais eu, Gabriel, autor desta monografia, conduzisse o jogo enquanto Danilo, Sabrina, e eu também, fazíamos a coleta de recursos, através de capturas de tela usando a ferramenta de captura da plataforma *Steam*, que seriam compartilhadas e analisadas posteriormente. Esse processo em tempo real permitiu discussões simultâneas sobre os termos observados, garantindo precisão⁸ e alinhamento na coleta do conteúdo textual e visual do jogo.

As linhas de texto, extraídas por Danilo, referentes à primeira noite de LGTS, foram divididas entre os participantes para tradução. Eu traduzi as primeiras 114 linhas, Danilo ficou responsável pelas próximas 114 linhas, e Sabrina traduziu as 230 linhas restantes, que incluíam termos isolados, opções de menus e tutoriais. Cada linha foi inserida no memoQ para tradução, permitindo o registro das escolhas, a

⁷ A tradução dessas linhas está disponível no Apêndice.

⁸ A ideia de precisão é relativa, já que a observação humana não é absolutamente exata. LGTS demandou revisão e interpretação constantes sobre a identificação dos termos.

criação de glossários compartilhados e a manutenção da consistência do texto ao longo do trabalho. As linhas de texto traduzidas foram posteriormente compartilhadas entre os membros para análise, discussão e avaliação de como ficaria a inserção desses conteúdos no jogo em português do Brasil.

CAPÍTULO 3 – A BATALHA: A BUSCA PELOS RESULTADOS

Os resultados e a discussão serão guiados por três abordagens teóricas principais: a literatura ergódica, a estrutura rizomática e a autoria difusa.

3.1 – A Leitura ergódica

O conceito de leitura ergódica, importante na literatura eletrônica, refere-se à leitura que exige esforço ativo do leitor para avançar na narrativa. Terres et al. (2024) comenta que o termo foi cunhado por Espen Aarseth no seu livro *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica* (2006), e então diz em sua obra:

Durante o processo cibertextual, o utilizador terá efetuado uma sequência semiótica, e este movimento seletivo é obra de uma construção física que os diversos conceitos de “leitura” não contemplam. É esse fenômeno que eu chamo ergódico, utilizando um termo retirado da física que deriva das palavras gregas ergon e hodos, que significam “obra” e “via”. Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também literatura não ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente (Terres et al. apud Aarseth, 2024, p. 45)

Diferentemente de uma leitura linear, em LGTS o jogador depara-se com uma leitura ergódica, isto é, que exige dele esforços para além dos triviais, demandando escolhas, gerenciamento de recursos e uma navegação complexa, transformando a leitura em uma atividade performática.

O conceito de leitura ergódica, conforme descrito por Terres et al. apud Aarseth (2024), refere-se a um tipo de leitura que não pode ser realizada de forma tradicional e linear, como em um livro convencional. Neste tipo de leitura, o leitor não apenas lê

e consome a obra, mas se envolve ativamente para que o texto se revele por completo. É um processo no qual ele precisa ir além da leitura do texto, realizando ações ou tomando decisões que são essenciais para o avanço da narrativa. Tais ações podem envolver escolhas, deslocamentos entre diferentes partes do texto ou até mesmo a resolução de obstáculos que condicionam o avanço da leitura. Assim, a leitura ergódica exige um esforço ativo por parte do leitor, tornando-o um participante direto na construção do significado da obra. Em LGTS, esse fator é constante, já que o jogador deve orientar Elise para que ela caminhe, dialogue, interaja com o ambiente e, inclusive, consuma recursos necessários à sua sobrevivência. Embora o título desta monografia apresente o jogador como personagem, percebemos que, dentro da narrativa, ele também é conduzido ou levado a realizar ações. Em alguns momentos, sua presença não se faz tão marcante. O jogador não está totalmente livre em suas ações, já que encontra limites impostos tanto pela autoria difusa quanto pela própria estrutura rizomática do jogo. Dessa forma, ele acaba assumindo um papel que não corresponde exatamente ao de um personagem pleno, porém a imersão e os outros fatores e mecânicas do jogo tentam fazer com que o jogador não perceba essa situação. Tudo isso para que não ocorra a quebra da imersão na narrativa.

Em meios digitais, como vídeos interativos que contam histórias fictícias e oferecem ao espectador a possibilidade de escolher diferentes caminhos narrativos selecionando qual vídeo assistir em seguida, a leitura ergódica se manifesta pela necessidade de ação por parte do leitor/jogador (ou espectador) para que a narrativa continue avançando. Nesses casos, o conteúdo não é apresentado de forma linear e automática, mas depende de escolhas ativas, que afetam tanto a progressão quanto a forma como a história é compreendida.

3.2 – A estrutura rizomática e a autoria difusa

O pensamento rizomático entende que a estrutura narrativa de certas obras, como é o caso de LGTS, não segue um caminho linear, mas se ramifica em múltiplas direções, de forma semelhante a raízes subterrâneas que se espalham sem ordem predefinida. Cada decisão tomada pelo jogador pode gerar consequências únicas, abrindo novas experiências, revelando diferentes fragmentos da narrativa e conduzindo a múltiplos desfechos possíveis. Essa lógica rompe com a concepção

tradicional de começo, meio e fim previsíveis, valorizando a multiplicidade de caminhos e a exploração contínua de alternativas narrativas.

No contexto de LGTS, o jogador tem autonomia para escolher quais objetos investigar, com quais itens interagir e de que forma conduzir os diálogos com os personagens. Essas escolhas determinam não apenas a sequência dos eventos, mas também a percepção que o jogador tem da história, permitindo que diferentes jogadores construam interpretações distintas a partir do mesmo conjunto de informações. Fragmentos da narrativa podem ser ocultados ou revelados de acordo com as ações do jogador, promovendo uma experiência em que a história não é imposta de forma linear, mas descoberta progressivamente por meio da exploração ativa (como demonstrado na Figura 2). Contudo, vale destacar que há jogos que optam por narrativas mais lineares, nas quais o enredo é conduzido de maneira mais rígida e menos dependente das escolhas do jogador.

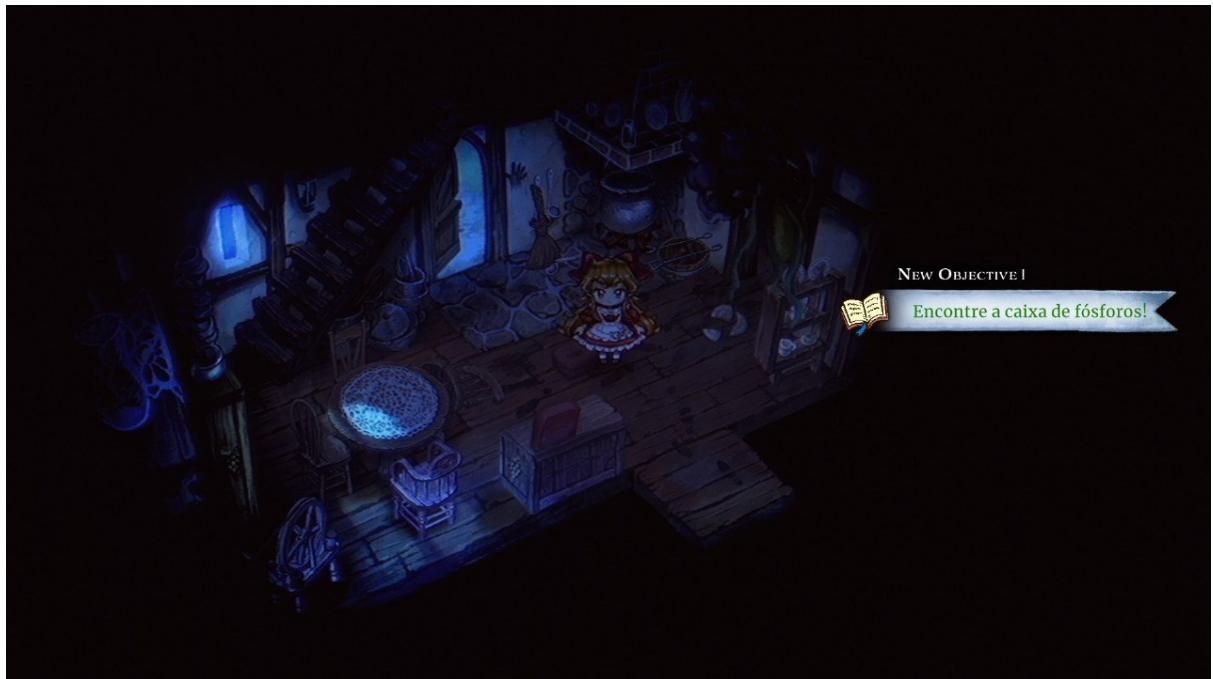
Esse mecanismo reflete o conceito de autoria difusa: o jogador torna-se um autor ativo dentro do universo do jogo, participando da construção da narrativa e moldando seu desenrolar por meio das decisões que toma. Embora os desenvolvedores definam a base da história, os múltiplos caminhos disponíveis e as interações com o ambiente permitem que cada trajetória seja única, conferindo protagonismo ao jogador e transformando a experiência em algo pessoal e subjetivo. Assim, a narrativa de LGTS é tanto colaborativa quanto descentralizada: mesmo com um planejamento prévio dos criadores, a centralidade da experiência recai sobre o jogador, que interage, escolhe e interpreta a história de acordo com suas ações.

Essa combinação de escolhas ativas, exploração livre e desdobramentos variáveis exemplifica como a literatura ergódica, quando aliada à lógica rizomática e à autoria difusa, cria experiências digitais profundamente envolventes. O jogador não apenas consome a narrativa, mas participa de sua construção, conectando informações, descobrindo segredos e lidando com consequências que reforçam a sensação de imersão e protagonismo. Cada nova sessão de jogo pode, portanto, resultar em uma experiência inédita, evidenciando a complexidade e a riqueza da interação oferecida por LGTS. É importante mencionar que: muitos desses objetos com os quais o jogador pode interagir não apenas descrevem o cenário, mas também contêm fragmentos importantes da história, ou seja, elementos que podem ajudar a compreender o enredo, o passado de Elise ou pistas sobre eventos futuros. No entanto, por conta da liberdade oferecida, é possível que o jogador opte por não

interagir com certos elementos e apenas siga adiante com o objetivo principal. Nesses casos, há o risco de perder peças fundamentais para o entendimento completo da narrativa, o que reforça ainda mais o caráter ergódico do jogo: o significado não é entregue de forma passiva, mas depende do esforço interpretativo e da curiosidade do jogador.

Um exemplo que pode ser observado logo no início da história, quando a personagem principal (aquela que o jogador controlará do início ao fim da história), Elise, retorna à sua casa e encontra o ambiente em desordem, mas sem nenhuma fonte de luz. O jogo, nesse momento, propõe um objetivo ao jogador: encontrar uma caixa de fósforos e acender uma luz para enxergar melhor (Figura 3).

Figura 3: A bagunça e o primeiro objetivo



Fonte: *Little Goody Two Shoes* (2023), tradução de meu colega Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães

A partir desse ponto, a jogabilidade se manifesta não apenas como mecânica, mas como construção ativa de sentido. O jogador precisa explorar o espaço, interagir com os elementos do cenário e interpretar breves fragmentos narrativos espalhados em forma de descrições ou falas da personagem.

Nesse trecho, a exploração acontece de forma livre, e a interação com objetos do ambiente permite pequenos avanços na compreensão da situação. Por exemplo,

ao interagir com o baú (em frente à personagem na Figura 3), Elise comenta: “*At least they didn't get into this trunk.*”, que foi traduzida como “Pelo menos o baú ficou intacto.”, em seguida, aparece uma caixa de texto com descrição do item: “*Despite its visibly worn appearance, the old trunk keeps its contents safe and secure.*”, que foi traduzida como “Apesar de sua aparência desgastada, o velho baú mantém seu interior seguro e intacto.” A tradução alude ao tom e à função narrativa, permitindo que o jogador relate a observação de Elise com a mecânica de exploração do objeto, conectando informações de forma não linear e reforçando o engajamento na narrativa. Esse momento demonstra como o jogo “distribui pedaços” da narrativa de maneira não linear, exigindo que o jogador cole e relate essas informações por meio de sua própria ação.

A tradução também cumpre um papel interpretativo, já que algumas palavras não possuem equivalentes diretos e perfeitos em português. Por exemplo, no trecho “*At least they didn't get into this trunk.*”, a palavra “*trunk*” poderia ser traduzida literalmente como “tronco” ou “porta-malas”, mas nesse contexto, foi adaptada para “baú”, mantendo o sentido de um objeto de armazenamento dentro da casa e adequado à ambientação do jogo. Essa escolha permite que o jogador compreenda naturalmente a função do objeto no cenário, sem quebrar a imersão ou gerar estranheza, que poderia ocorrer se as escolhas fossem outras, no caso de usar “tronco”, por exemplo.

Na Figura 3, é possível observar uma caixa de texto indicando a instrução “Encontre a caixa de fósforos”, do original “*Find the tinderbox!*”, acompanhada do aviso “*New Objective!*” acima da caixa de diálogo. Vale ressaltar que o termo “*New Objective!*” não foi traduzido, uma vez que não está estruturada como um diálogo ou texto de interação dentro do código do jogo, o que impossibilitou sua localização e extração para tradução. Esse texto está integrado a ativos de imagem ou elementos gráficos da interface, não sendo acessível por meio das ferramentas de extração de linhas textuais utilizadas para o projeto. Tal situação evidencia os desafios específicos da tradução e localização de jogos digitais, nos quais nem todos os textos da interface estão disponíveis em formatos compatíveis com CAT tools.

Outro aspecto importante que se destaca é que, apesar da liberdade de exploração, algumas ações são deliberadamente bloqueadas até que o objetivo proposto seja cumprido. Por exemplo, não é possível sair da casa pela porta da frente ou pelos fundos até que a caixa de fósforos seja encontrada. Esse tipo de limitação

temporária reforça o papel ativo do jogador dentro do jogo, pois estabelece um esforço mínimo necessário para que certas etapas narrativas sejam acessadas. O jogo impõe condições específicas de progresso, exigindo que o jogador participe ativamente da construção da narrativa, não apenas como espectador, mas como agente central da experiência. Ao interagir com o caldeirão após receber a missão de encontrar a caixa de fósforos (Figura 4), aparece o diálogo "*I ought to find my tinderbox and light a fire...*", que foi traduzido como "Eu tenho que achar minha caixa de fósforos e acender um fogo...". A tradução preserva a intenção comunicativa do texto original, mantendo o sentido de urgência e a ação a ser realizada pelo personagem. No entanto, outras opções de tradução poderiam explorar nuances ligeiramente diferentes. Por exemplo, "*Devo encontrar minha caixa de fósforos e acender uma chama...*" poderia reforçar um tom mais formal ou narrativo, enquanto "*Preciso pegar minha caixa de fósforos e acender um fogo...*" confere maior naturalidade ao português coloquial e aproxima o diálogo do leitor-jogador do ponto de vista de ação imediata, mas poderiam soar estranhas ou distantes do tom da personagem e da experiência do jogo, pois é importante levar em conta a maneira que a personagem conversa em outros momentos do jogo.

Figura 4: Que se faça luz!



Fonte: *Little Goody Two Shoes* (2023), tradução do autor

Além disso, essa restrição momentânea contribui significativamente para o fortalecimento da imersão. Ao impedir que o jogador prossiga antes de cumprir o objetivo imediato da personagem que é, neste caso, encontrar os fósforos, o jogo cria uma sensação de urgência e direciona a atenção para a ação que está em sintonia com o estado emocional da protagonista. Isso gera um alinhamento entre jogador e personagem, pois a limitação reforça, de forma indireta, que não há outro caminho viável no momento senão o de atender à necessidade de Elise. Tal decisão de design sustenta a coesão narrativa e fortalece a experiência imersiva, já que o jogador é levado a internalizar aquela meta como essencial, aumentando a sensação de estar dentro da história e não apenas a observando de fora.

Essa experiência se alinha à noção de literatura ergódica, porque o sentido não está simplesmente entregue ao jogador: ele precisa ser construído a partir da interação e da escolha. Ao mesmo tempo, revela uma estrutura rizomática, pois diferentes jogadores podem tomar diferentes caminhos, encontrar diferentes objetos, e até mesmo interpretar os elementos da história de maneiras distintas, de acordo com a ordem e o modo com que se envolvem com a cena.

Figura 5: Objetivo concluído



Fonte: *Little Goody Two Shoes* (2023), tradução do autor

Após interagir com os diversos objetos no cômodo em que se encontrava, em determinado momento o jogador é induzido a subir a escada para continuar a exploração. Ao alcançar o segundo andar, torna-se possível interagir com outros elementos do ambiente, incluindo uma cômoda onde os fósforos estão guardados. Ao interagir com a cômoda, Elise comenta: "*What was I thinking leaving it here?*", traduzido para o português do Brasil como "O que eu estava pensando ao deixar isso aqui?". Em seguida, a protagonista conclui sua reflexão com "*I ought to light the fire, now.*", traduzido como "Eu devo acender o fogo, agora.".

Essa sequência de diálogos e ações fornece ao jogador informações claras sobre o próximo passo a ser tomado, permitindo que, imerso na narrativa e ciente do contexto, saiba que deve retornar ao caldeirão para cumprir seu objetivo e acender o fogo, integrando exploração, descoberta e progressão narrativa de forma fluida.

Figura 6: Um limite da própria narrativa



Fonte: *Little Goody Two Shoes* (2023), tradução do autor

Outro exemplo de como a limitação de local funciona em LGTS ocorre no caminho que, em tese, permitiria que Elise se dirigisse à cidade. No entanto, por questões de design do jogo e de desenvolvimento narrativo, esse trajeto não é acessível naquele momento, servindo mais como uma sugestão de liberdade ao jogador do que como um caminho realmente executável. Ao tentar seguir por esse

percurso, Elise comenta: "*I'd best head on home before it gets too late, I suppose.*", traduzido para o português do Brasil como “Acho melhor eu ir para casa antes que fique tarde.”.

Essa fala funciona como uma barreira narrativa sutil, que reforça o controle da progressão sem quebrar a sensação de poder do jogador. A tradução alude ao tom coloquial e à hesitação da protagonista, transmitindo a ideia de escolha ponderada, mas também de limitação imposta pelo contexto. Além disso, a inclusão do “*I suppose*” é fundamental: transmite a nuance de incerteza ou autocomentário de Elise, que deve ser mantida em português com expressões como “acho que” ou “suponho que”, evitando traduções rígidas ou literais que ignorassem o caráter psicológico e a voz da personagem.

Dessa forma, essa limitação não apenas orienta o jogador sobre a progressão correta do jogo, mas também reforça a narrativa e a personalidade de Elise, mostrando que mesmo diante de caminhos aparentemente abertos, há regras implícitas e consequências que exigem atenção e interpretação do jogador.

Esse caminho que leva à cidade não está disponível durante a maior parte do jogo; ele só é acessível em determinados finais, dependendo das escolhas feitas pelo jogador ao longo da narrativa. Mesmo nesses finais em que o caminho é liberado, a interpretação sobre a ação de Elise permanece subjetiva, pois o jogo não descreve explicitamente todos os detalhes ou motivações da personagem ao seguir por esse trajeto. Ou seja, o jogador precisa interpretar os eventos que ele presenciou e as decisões de Elise por si mesmo, o que reforça o caráter ergódico e interativo do jogo, mantendo a sensação de personalização da experiência narrativa. Isso significa que o caminho funciona como uma espécie de “recompensa interpretativa”: ele só se torna acessível se o jogador tiver desenvolvido determinadas relações, completado certas tarefas ou tomado decisões específicas, e mesmo assim o que Elise fará ou como o jogador deve entender esse movimento é deixado em aberto, permitindo múltiplas leituras do desfecho.

O FINAL? O *ENDGAME* COMEÇA NAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imersão nos jogos digitais contemporâneos é um fator absolutamente essencial. No mercado atual, no qual disputam atenção aspectos como gráficos impressionantes, duração do jogo, prestígio de autores ou quantidade de conteúdo, muitos jogadores podem ser influenciados por essas características. No entanto, em minha opinião formada como resultado de todo esse trabalho, um jogo “vazio” ou excessivamente carregado de conteúdo, visualmente deslumbrante ou com aparência simples, perde seu valor se não proporcionar uma imersão verdadeira ao jogador. Um jogo que leva mais de dez horas para ser concluído pode facilmente ser superado por outro de curta duração, de três ou quatro horas, caso esse último consiga prender o jogador desde o início, similar à expressão frequentemente usada “ler um livro numa sentada”.

Nesse contexto, a tradução desempenha um papel crucial. Em jogos como LGTS, a compreensão clara das instruções, diálogos e descrições permite que o jogador se envolva de forma definitiva com o ambiente, entenda objetivos e explore a narrativa de forma eficaz. Sem uma tradução precisa e bem contextualizada, elementos fundamentais da história, como a tensão psicológica de Elise ou os objetivos de exploração, poderiam se perder, prejudicando a sensação de controle e participação do jogador. Além de tudo isso, uma tradução “estranha” ou incorreta pode quebrar a imersão, fazendo com que o jogador se sinta perdido, frustrado ou desconectado da narrativa, interrompendo a experiência de exploração e tornando as escolhas dentro do jogo menos significativas.

A literatura ergódica contribui para essa experiência ao estimular a exploração ativa do jogador, em vez de levá-lo por um único caminho previsível. Suas escolhas anteriores influenciam o desenvolvimento da narrativa, promovendo questionamentos como “e se eu tivesse feito diferente?”. A autoria difusa reforça esse efeito, pois as múltiplas alternativas disponíveis fazem com que a história vivida seja única: cada decisão do jogador reflete em outra, transformando-o em autor de sua própria narrativa.

Todo esse processo é resultado da estrutura rizomática em que o jogo foi construído, que exige dedicação, atenção e esforço do jogador para tomar decisões significativas. Essas escolhas moldam o desenrolar da história, fazendo com que o

momento alcançado seja resultado direto das ações do próprio jogador. Assim, a imersão se mostra não apenas como um elemento complementar, mas como a essência principal que permite a existência de experiências narrativas profundas e personalizadas dentro dos jogos digitais.

O INVENTÁRIO – REFERÊNCIAS

ASTRALSHIFT. *Little Goody Two Shoes* [jogo eletrônico]. Publicado por Square Enix. Steam, 2023.

BERNAL-MERINO, Miguel A. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge, 2014.

DISCORD INC. *Discord* [plataforma digital]. Disponível em: <https://discord.com/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

FANDOM. *Category:Little Goody Two Shoes*. Pocket Mirror Wiki. Disponível em: [Category:Little Goody Two Shoes | Pocket Mirror Wiki | Fandom](#). Acesso em 12 ago. 2025.

FRAGOSO, S. *Imersão em games narrativos*. Galaxia (São Paulo, Online), n. 28, p. 58-69, dez. 2014.

GEE, J. *Why Game Studies Now?* Video Games: A New Art Form. Games and Culture - Game Cult. 1. 2006, p. 58-61.

GHISLER, C. *Total Commander*. Versão 11.51. [software]. Disponível em: [Total Commander - Download](#). Acesso em: 02 abr. 2025.

KILGRAY TRANSLATION TECHNOLOGIES. *memoQ Translator Pro*. Versão 11.5.8. [software]. Disponível em: <https://www.memoq.com/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

MUSEU CAPIXABA DO COMPUTADOR. *O jogo Tennis for Two de 1958*. MCC - Museu Capixaba do Computador. Disponível em: [O jogo Tennis for Two de 1958 – MCC - Museu Capixaba do Computador](#). Acesso em 13 abr. 2025.

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

SOUZA, R. *O conceito de “gameplay experience” aplicado à localização de games*. Revista Scientia Traductionis, n. 15, p. 1-19, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n15p8>.

TERRES, J. et al. *A narrativa digital em videogames: os casos Alice: Madness Return e Hollow Knight*. 2024, p. 38-56.

TOSCANO, A. A. *Enacting Culture in Gaming: A Video Gamer's Literacy Experiences and Practices*. Current Issues in Education, 14(1). 2011, p. 1-30. Disponível em: <https://cie.asu.edu/ojs/index.php/cieatasu/article/view/640>.

UABEA – *Unity Assets Bundle Extractor Avalonia* [ferramenta digital]. GitHub, 2023. Disponível em: <https://github.com/nesrak1/UABEA>. Acesso em: 02 abr. 2025.

VALVE CORPORATION. *Steam* [plataforma digital]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/>. Acesso em: 08 abr. 2025.

ZAVAGLIA et al. *A tradução comentada em contexto acadêmico: reflexões iniciais e exemplos de um gênero textual em construção.* v.25, n.2, p. 331-352, 2015.

ANEXOS – Solicitação e autorização, por e-mail, para o uso de excertos do jogo para o projeto e a localização.



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.iieel.ufu.br/pessoas/docentes/marileide-dias-esqueda>

Our bachelor program: <http://www.portal.iieel.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: sabrinanousa61@gmail.com / sabrina.ananda@ufu.br

+55 34 9727-6990

APÊNDICE - Tradução das strings 01 a 114 da noite 1 de LGTS, separados em uma planilha no EXCEL, de autoria minha, Gabriel Castro Cunha. Na coluna A encontram-se as strings em inglês. Na coluna B, as strings em português do Brasil

COLUNA A	COLUNA B
1 string text = "For goodness' sake! There goes my last match!"	1 string text = "Pelo amor de Deus! Lá se foi o meu último fósforo".
1 string text = "Oh, I'm so tired of this place!"	1 string text = "Ah, eu não suporto mais esse lugar!"
1 string text = """Wash my sheets, Elise!" "Sweep my floors, Elise!""	1 string text = """Lave meus lençóis, Elise!" "Varra meu chão, Elise!""
1 string text = """Elise!" "Elise!" "Elise!""	1 string text = """Elise!" "Elise!" "Elise!""
1 string text = "Oh, I'd show them!"	1 string text = "Irei mostrar a eles."
1 string text = "I'd make them scrub <i>my</i> pots and pans — my shoes, even!"	1 string text = "Farei-os esfregar <i>minhas</i> calças e panelas — até meus sapatos!"
1 string text = "Have them wipe down all my windows! Every last one!"	1 string text = "Manda-los limpar todas as minhas janelas! Uma por uma!"
1 string text = "Clean out my hearth and fetch me some water!"	1 string text = "Limpar minha lareira e me trazer água!"
1 string text = "Better yet — I'd have them running around calling me <i>Miss</i> Elise all day!"	1 string text = "Melhor ainda — eu os teria ao meu redor me chamando de <i>Senhorita</i> Elise o dia todo!"
1 string text = "Oh, if only I were rich!"	1 string text = "Ah, se eu fosse rica!"
1 string text = "All the steak I could ever want... All the shiny dresses..."	1 string text = "Todas as carnes que eu desejasse... Todos os vestidos brilhantes..."
1 string text = "One for each day of the week, with shoes and jewels to match!"	1 string text = "Um para cada dia da semana, com joias e sapatos combinando!"
1 string text = "And maids! All the maids I could ever want...!"	1 string text = "E criadas! Todas as criadas que eu desejasse...!"
1 string text = "Oh, if only!"	1 string text = "Ah, se ao menos!"
1 string text = "Well, one can dream..."	1 string text = "Bom, é possível sonhar..."
1 string text = "Elise!"	1 string text = "Elise!"
1 string text = "Oh, for goodness' sake...!"	1 string text = "Ah, pelo amor de Deus...!"
1 string text = "On your way home, lass?"	1 string text = "A caminho de casa, mocinha?"
1 string text = "What are you doing wandering about in the dark, Elise?"	1 string text = "O que você está fazendo vagando no escuro, Elise?"
1 string text = "You ought to know it's dangerous out here!"	1 string text = "Você deveria saber que é perigoso aqui fora!"

1 string text = "I'm not wandering about, Mr. Ludwig."	1 string text = "Eu não estou vagando, Sr. Ludwig."
1 string text = "I've been working late, if you'd so kindly believe."	1 string text = "Eu estava trabalhando até mais tarde, acredite se quiser, com todo respeito."
1 string text = "You know better than to put yourself in danger, Elise."	1 string text = "Você sabe que não deve se colocar em perigo, Elise."
1 string text = "If anyone's putting me in danger, it's you!"	1 string text = "Se alguém está me colocando em perigo, é você!"
1 string text = "I'd be home already had you not stopped me for an earful!"	1 string text = "Eu já estaria em casa se você não tivesse me parado para uma bronca!"
1 string text = "Come now, Elise — we've got good reason to worry!"	1 string text = "Vamos, Elise — nós temos bons motivos para preocupar!"
1 string text = "All this vigilance! For what?"	1 string text = "Toda essa vigilância! Por quê?"
1 string text = "What am I to be afraid of? The <color=#934494>witch</color>?"	1 string text = "Do que eu preciso ter cautela? Da <color=#934494>bruxa</color>?"
1 string text = "Watch your words, Elise."	1 string text = "Olha a boca, Elise."
1 string text = "You're not to question such matters."	1 string text = "Não cabe a você questionar tais coisas."
1 string text = "What do you say we walk you home?"	1 string text = "O que acha de acompanhamos você até sua casa?"
1 string text = "I believe I'll be just fine on my own, Mr. Heinrich."	1 string text = "Acredito ficar bem sozinha, Sr. Heinrich."
1 string text = "No more detours, Elise — it's for your own good."	1 string text = "Sem mais desvios, Elise — é para o seu próprio bem."
1 string text = "Lest I come across the <color=#934494>witch</color>, I know!"	1 string text = "Para que eu não me depare com a <color=#934494>bruxa</color>, Eu sei!"
1 string text = "Let us hope you don't come to regret your words, lass."	1 string text = "Esperamos que você não se arrependa de suas palavras, mocinha."
1 string text = "Oh, I can't stand these folks!"	1 string text = "Ah, eu não aguento eles!"
1 string text = "Sch... Schwa...?"	1 string text = "Sch... Schwa...?"
1 string text = "This thing's so faded I can't even read it!"	1 string text = "Essa coisa está tão apagada que não consigo nem ler!"
1 string text = "Left: ??????\nRight: Primeldorf\nUp: Kieferberg Peaks"	1 string text = "Esquerda: ??????\nDireita: Primeldorf\nCima: Picos de Kieferberg"
1 string text = "I'd best head on home before it gets too late, I suppose."	1 string text = "Acho melhor eu ir para casa antes que fique tarde."
1 string text = "What about you?"	1 string text = "E quanto a você?"
1 string text = "Seen any <color=#934494>witches</color> about here?"	1 string text = "Viu alguma <color=#934494>bruxa</color> por aqui?"

1 string text = "Watching solemnly over passers-by, the Lord's image rests eternalized in this wayside shrine."	1 string text = "Velando solenemente pelos transeuntes, a imagem do Senhor repousa eternizada neste santuário à beira da estrada."
1 string text = "Pinetree this, pinetree that!"	1 string text = "Pinheiro isso, pinheiro aquilo!"
1 string text = "Everything's about pine trees around here!"	1 string text = "Tudo é sobre pinheiro por aqui!"
1 string text = "Right: Kieferberg Viewpoint\nLeft: Kieferberg Peak"	1 string text = "Direita: Mirante de Kieferberg\nEsquerda: Picos de Kieferberg"
1 string text = "I'd best not wander about too far..."	1 string text = "É melhor eu não andar muito longe..."
1 string text = "Oh, for goodness' sake!"	1 string text = "Ah, pelo amor de Deus!"
1 string text = "It's impossible to keep this lantern lit in this wind!"	1 string text = "É impossível manter esse lampião aceso com esse vento!"
1 string text = "Guess I'll be finding my way home in the dark, I suppose..."	1 string text = "Acho que vou seguir o caminho de casa no escuro..."
1 string text = "I suppose I ought to chop some more wood soon..."	1 string text = "Eu deveria cortar mais madeira em breve..."
1 string text = "Just when I'd gotten rid of all those pesky splinters and blisters!"	1 string text = "Logo quando eu me livrei daquelas malditas farpas e bolhas!"
1 string text = "Covered in aged scars, the tree trunk sits bare, its dry surface exposed to the elements."	1 string text = "Coberto por cicatrizes do tempo, o tronco de árvore está nu, com sua superfície seca e exposta a natureza."
1 string text = "What in the Lord's name happened here?"	1 string text = "O que, em nome do Senhor, aconteceu aqui?"
1 string text = "I ought to find my matches..."	1 string text = "Eu tenho que achar meus fósforos..."
1 string text = "What's this filthy thing on my wall?!"	1 string text = "O que é essa coisa imunda em minha parede?!"
1 string text = "Whoever broke into my house is getting a proper earful, that's what!"	1 string text = "Quem quer que tenha invadido a minha casa vai receber um sermão, isso sim!"
1 string text = "No, it's nothing..."	1 string text = "Não, não é nada..."
1 string text = "I ought to find my tinderbox and light a fire..."	1 string text = "Eu tenho que achar minha caixa de fósforos e acender um fogo..."
1 string text = "It's no use going in the pantry, is it?"	1 string text = "Não tenho nada para fazer na despensa, né?"
1 string text = "There's nothing to eat in this house!"	1 string text = "Não tem nada pra comer nesta casa!"
1 string text = "At least they didn't get into this trunk."	1 string text = "Pelo menos o baú ficou intacto."

1 string text = "Despite its visibly worn appearance, the old trunk keeps its contents safe and secure."	1 string text = "Apesar de sua aparência desgastada, o velho baú mantem seu interior seguro e intacto."
1 string text = "Who in the Lord's name got into my house!?"	1 string text = "Quem, em nome do Senhor, entrou em minha casa!?"
1 string text = "I don't have the time to tidy this mess up!"	1 string text = "Eu não tenho tempo para limpar essa bagunça!"
1 string text = "A big, shiny iron pot. Its inner surface is covered in scratches."	1 string text = "Uma grande e brilhante panela de ferro. Sua superfície interna está coberta de arranhões."
1 string text = "Oh, thank goodness they didn't touch granny's spinning wheel!"	1 string text = "Oh, graças a Deus não encostaram na roda de fiar da vovó!"
1 string text = "What...? What was that thing...?"	1 string text = "O quê...? O que era essa coisa...?"
1 string text = "I... Was I dreaming, or...?"	1 string text = "Eu... Estava sonhando, ou...?"
1 string text = "It's been a long time since I've gone into Granny Holle's room..."	1 string text = "Já faz muito tempo desde a última vez que entrei no quarto da vovó Holle..."
1 string text = "Not that there's anything to see there, anyhow..."	1 string text = "De qualquer forma, não tem nada para olhar lá..."
1 string text = "This thing's still not working, is it?"	1 string text = "Essa coisa ainda funciona, não?"
1 string text = "I ought to have a word with Mr. Wilhelm sometime soon, I suppose."	1 string text = "Eu acho que tenho que ter uma palavrinha com o Sr. Wilhelm em algum momento."
1 string text = "The clock's hands grate dutifully through time, struggling to turn with each passing second."	1 string text = "Os ponteiros do relógio rangem de maneira funcional através do tempo, lutando para girar a cada segundo que passa"
1 string text = "I really ought to go through all this junk sometime, I suppose..."	1 string text = "Eu realmente acho que eu devia organizar esses entulhos algum dia..."
1 string text = "What was I thinking leaving it here?"	1 string text = "O que eu estava pensando deixando isso aqui?"
1 string text = "I ought to <color=#D90000>light the fire</color>, now."	1 string text = "Eu devo <color=#D90000>acender o fogo</color>, agora."
1 string text = "Good grief!"	1 string text = "Meu Senhor!"
1 string text = "What if it was that <color=#934494>witch</color> the townsfolk have been going on about?"	1 string text = "E se aquilo foi a <color=#934494>bruxa</color> que o povo da cidade estava falando?"
1 string text = "No! Keep it together, Elise!"	1 string text = "Não! Keep it together, Elise!"
1 string text = "It was definitely a burglar!"	1 string text = "Isso foi, definitivamente, um ladrão!"

1 string text = "That said, I'm not going anywhere without my <color=#D90000>broom</color>..."	1 string text = "Dito isso, eu não vou a lugar algum sem minha <color=#D90000>vassoura</color>..."
1 string text = "How long has it been since I last used this thing, I wonder?"	1 string text = "Eu me pergunto quanto tempo se passou desde a última vez que a usei?"
1 string text = "Stringy cobwebs and dust cling to the old oven's wooden doors as though sealing them."	1 string text = "Teias de aranha e poeira agarram-se às portas de madeira do velho forno como se as selassem."
1 string text = "This isn't the time to be watering the garden, is it?"	1 string text = "Agora não é hora de regar o jardim, não é?"
1 string text = "Weathered by time, the well's wooden structure stands frayed and worn."	1 string text = "Desgastada pelo tempo, a estrutura de madeira do poço está velha e desgastada."
1 string text = "There you are, you...!"	1 string text = "Ai está você, sua...!"
1 string text = "Shameless thief!"	1 string text = "Ladrazinha!"
1 string text = "Give me back all you took!"	1 string text = "Me devolva tudo que você roubou!"
1 string text = "<size=120%>Right!</size>"	1 string text = "<size=120%>Agora!</size>"
1 string text = "<size=140%>Now!</size>"	1 string text = "<size=140%>Mesmo!</size>"
1 string text = "<shake a=0.3>Wait! Please...!</shake>"	1 string text = "<shake a=0.3>Espere! Por favor...!</shake>"
1 string text = "<shake a=0.3>Please forgive me...!</shake>"	1 string text = "<shake a=0.3>Por favor, me perdoe...!</shake>"
1 string text = "Explain yourself, you wretch!"	1 string text = "Se explique, sua miserável!"
1 string text = "What were you doing in my house?!"	1 string text = "O que você estava fazendo em minha casa?!"
1 string text = "<shake a=0.3>Wait! Please don't hit me!</shake>"	1 string text = "<shake a=0.3>Espere! Por favor, não me bata!</shake>"
1 string text = "<shake a=0.3>I was just hiding — there were these men and I...!</shake>"	1 string text = "<shake a=0.3>Eu estava apenas me escondendo — haviam aqueles homens e eu...!</shake>"
1 string text = "I won't ask you a second time, thief!"	1 string text = "Eu não vou pedir novamente, ladra!"
1 string text = "Give me back everything you took — right now!"	1 string text = "Me devolva tudo que você pegou — agora mesmo!"
1 string text = "<shake a=0.3>I didn't take anything!</shake>"	1 string text = "<shake a=0.3>Eu não peguei nada!</shake>"
1 string text = "I was just scared! Please, I beg of you!"	1 string text = "Eu estava somente assustada! Por favor, Eu imploro a você!"
1 string text = "Show me your hands!"	1 string text = "Mostre-me suas mãos!"
1 string text = "I didn't take anything, ma'am!"	1 string text = "Eu não roubei nada, senhora!"

1 string text = "Now show me your pockets! And make it quick!"	1 string text = “Deixa eu ver seus bolsos! E vai depressa!”
---	--