

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

DANILO ANDRÉ PORFÍRIO FERREIRA GUIMARÃES



As *CAT tools* e outros recursos no processo de localização de jogos digitais:

O caso de *Little Goody Two Shoes*

Uberlândia/MG

2025

DANILO ANDRÉ PORFÍRIO FERREIRA GUIMARÃES

As *CAT tools* e outros recursos no processo de localização de jogos digitais:

O caso de *Little Goody Two Shoes*

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).

G963 Guimaráes, Danilo Andre Porfirio Ferreira, 2003-
2025 As CAT tools e outros recursos no processo de localização de
jogos digitais [recurso eletrônico] : O caso de Little Goody Two
Shoes / Danilo Andre Porfirio Ferreira Guimarães. - 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

Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães

As *CAT tools* e outros recursos no processo de localização de jogos digitais:

O caso de *Little Goody Two Shoes*

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. Stéfano Paschoal – UFU

AGRADECIMENTOS

Agradeço a meus amigos e colegas, Sabrina e Gabriel, pela parceria e entusiasmo neste projeto. Obrigado pela inspiração e energia de sempre.

Agradeço à minha orientadora, Marileide, pela competência e disposição inigualáveis e por possuir um amor pela tradução excepcionalmente contagiante.

Agradeço à Amarílis, pelo apoio e por todo o resto.

Agradeço à equipe do memoQ por disponibilizar licenças a mim e aos meus colegas de monografia.

“Good is not a thing you are, it’s a thing you do.”

- G. Willow Wilson (Ms. Marvel #4, 2014)

RESUMO

O mercado dos jogos digitais, que movimenta bilhões anualmente (Newzoo, 2024), tornou a localização, incluindo adaptações linguísticas e culturais, essencial para o sucesso dos desenvolvedores e imersão de jogadores ao redor do mundo. Para esse fim, jogos são frequentemente preparados durante seu desenvolvimento para que o processo de localização seja feito tranquilamente, sem interferir no código (ou *script*) do software e/ou hardware. Além dessas preparações, a localização de jogos ocorre quase sempre com ajuda de *CAT tools*, conforme a pesquisa de Rivas Ginel (2022). Para descobrir e entender com maior precisão de quais formas essas ferramentas auxiliam o tradutor-localizador, esta monografia se propõe a realizar as seguintes etapas de um processo de localização: extração de ativos linguísticos, adequação e inserção deles na *CAT Tool* memoQ, tradução do conteúdo linguístico extraível e reinserção do texto traduzido no jogo. Esta pesquisa foi feita colaborativamente, com outros dois pesquisadores formandos, Gabriel Castro Cunha e Sabrina Ananda de Souza Neves, que fizeram suas respectivas análises. Para a realização desse processo, escolheu-se a primeira noite, ou primeiro capítulo/fase do jogo de RPG lançado em 2023, *Little Goody Two Shoes* (LGTS). O texto a ser traduzido foi extraído utilizando uma ferramenta de edição e extração de *asset bundles* em código aberto, a UABEA. A adequação das linhas de texto foi feita no Excel, para melhor compatibilidade com o memoQ 11.4. Durante a tradução, recursos como as memórias e os glossários agilizaram e reduziram o trabalho “braçal”, mas também, ao serem compartilhadas entre os tradutores, abriram uma nova dimensão de trabalho colaborativo. A reinserção não pôde ser feita com simples substituição por meio de tudo que havia sido extraído na interface da UABEA e teve que ser feita manualmente, com substituição individual de cada linha de texto por sua respectiva tradução. Por fim, o jogo foi jogado com a tradução implementada para controle de qualidade, durante o qual se percebeu peculiaridades na forma como o conteúdo linguístico aparece em LGTS e trechos que merecem atenção especial por parte do tradutor-localizador.

Palavras-chave:

Tradução. Localização. Jogos digitais. *CAT tools*. *Little Goody Two Shoes*.

ABSTRACT

The current market of digital games is not only responsible for billions (Newzoo, 2024) but has also made localization (also known as game localization), regarding both linguistic and cultural adaptations, essential to the success of developers and publishers and immersion for players around the world. To this end, games are frequently tailor-made during their development to be localized without tampering with their software and/or hardware in damaging ways. Besides these preparations, game loc is regularly done through CAT tools, according to Rivas Ginel (2022)'s research. To better and more precisely understand how these tools help translators, this study aims to explore and adopt the following steps: text assets extraction, which will be suited for the CAT tool memoQ, translation of those same texts and reinsertion of the translated texts in the game. This research was done alongside two other researchers and undergraduate students, Gabriel Casto Cunha and Sabrina Ananda de Souza Neves, both of whom have also made their respective and specific analysis. For the purposes of this study, the first night (or chapter) of the RPG *Little Goody Two Shoes* (LGTS), released in 2023, was chosen. The text was extracted via the open code asset bundles extraction and editing tool: UABEA. The strings extracted were rearranged in Excel, to better suit memoQ 11.4. During translation, resources such as translation memories and glossaries were used for a faster process and less “handiwork” but also opened a new dimension of teamwork by being shared among each translator. Reinsertion was not possible through simple copy and paste in UABEA's UI, therefore a more manual approach, with individual substitutions of each string by their respective translation, was taken. Lastly, the game was played with the Brazilian Portuguese translation for quality assurance, where quirks were found in the way LGTS presents texts. Parts of the text are also deserving of special attention from the translator.

Keywords:

Translation. Localization. Game localization. CAT Tools. *Little Goody Two Shoes*.

LISTA DE FIGURAS

Figuras:

Figura 1: Elise, pouco antes do fim de uma noite.....	20
Figura 2: Cena de <i>Little Goody Two Shoes</i> , entre Elise e Rozenmarine.....	21
Figura 3: Interface de usuário (UI) da ferramenta UABEA	24
Figura 4: Tela de arquivos a serem abertos para tradução no memoQ.	27
Figura 5: Tela de edição/visualização da entrada da memória de tradução.	28
Figura 6: Aba de glossários do memoQ.	29
Figura 7: Menu de <i>LGTS</i> , com opções interativas.	31
Figura 8: Primeiro trecho traduzido com sucesso	32
Figura 9: Interface da UABEA onde as traduções foram inseridas	33

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
LISTA DE FIGURAS	8
SUMÁRIO	9
INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – ENTRE CONCEITOS, FUNCIONAMENTOS E <i>CAT TOOLS</i>	13
CAPÍTULO 2 – <i>LITTLE GOODY TWO SHOES</i> E AS FERRAMENTAS	19
CAPÍTULO 3 – A LOCALIZAÇÃO E OS PERCALÇOS	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS.....	36
ANEXO 1 - Solicitação e autorização da desenvolvedora Astral Shift, por e-mail, para o uso de excertos do jogo para a tradução e localização.....	38
APÊNDICE 1 – Tradução das <i>strings</i> 114 a 228 da noite 1 de <i>LGTS</i> , separadas em uma planilha no EXCEL, de autoria minha, Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães. Na coluna A encontram-se as <i>strings</i> em inglês. Na coluna B as <i>strings</i> em português do Brasil	39

INTRODUÇÃO

A localização de jogos digitais¹ é um campo em ascensão, tanto nos Estudos da Tradução quanto na indústria de serviços linguísticos. Esse crescimento é impulsionado pelo mercado bilionário de jogos, que se expande continuamente (Newzoo, 2024). A localização é, portanto, um componente essencial na estratégia de globalização para desenvolvedores de jogos, permitindo expandir o seu público, aumentar a receita e melhorar a experiência do jogador ao adaptar os jogos a diferentes idiomas e culturas. Contudo, essa prática não está isenta de desafios, como a complexidade cultural, os custos e os prazos. A garantia da qualidade da localização em todas as versões de um jogo para diversas línguas é outro desafio que exige processos de controle de qualidade robustos para assegurar consistência.

Nesse contexto, esta monografia explora o papel das *Computer Assisted Translation Tools (CAT tools)* — Ferramentas de Tradução Assistida por Computador, em tradução livre — na automação das tarefas do tradutor-localizador de jogos. Essas ferramentas podem aumentar significativamente a eficiência da localização, permitindo que os profissionais desenvolvam jogos mais imersivos e cativantes para uma comunidade internacional e multicultural de jogadores.

O objetivo geral desta monografia é conhecer e compreender as ferramentas, seus métodos e técnicas que podem ser utilizados por um tradutor-localizador no processo de localização de jogos. Para tal, será utilizado o jogo de RPG *Little Goody Two Shoes* (2023), doravante aparecendo também como LGTS, como ilustração desse processo e sobre o qual serão fornecidas mais informações adiante. Para isso, serão operacionalizados os seguintes objetivos específicos:

1. Buscar e explicitar a usabilidade de ferramentas adequadas para a extração de ativos linguísticos editáveis de LGTS, como etapa inicial de uma localização;

¹ Embora os termos “jogo digital” e “jogo eletrônico” sejam, por vezes, usados como sinônimos, optou-se por utilizar o termo “jogo digital” ou apenas “jogo”, já que jogos digitais são vistos como uma subcategoria dentro dos jogos eletrônicos, e são exclusivamente acessados e mediados em computadores e/ou consoles, como é o caso de *Little Goody Two Shoes*.

2. Identificar as funcionalidades específicas em *CAT tools* que se apliquem diretamente à localização de jogos. Será dada ênfase à ferramenta húngara memoQ, em sua versão 11.4.
3. Analisar quais dessas funcionalidades são mais aplicáveis a LGTS, considerando suas peculiaridades narrativo-mecânicas e o fato de ter sido desenvolvido no motor Unity.
4. Aplicar tais funcionalidades na localização das linhas de texto extraíveis e editáveis do jogo, como diálogos e menus e reinserir essas linhas de texto traduzidas para o português do Brasil nos arquivos do jogo.

Do ponto de vista acadêmico-científico, esta monografia justifica-se por explorar as possibilidades das *CAT tools* na localização de jogos, além de documentar um processo de localização realizado por alunos de graduação.

Ainda em nível acadêmico, o foco no jogo *Little Goody Two Shoes* oferece um estudo de caso valioso e particular. Por ser um título desenvolvido por uma equipe independente (ainda que publicado com apoio da *Square Enix Collective*) no motor Unity, ele permite uma análise aprofundada dos desafios técnicos e criativos inerentes à localização de jogos desse porte, bem como da adaptabilidade e eficácia das *CAT tools* nesse cenário específico. Para a utilização dos ativos linguísticos do jogo, obtivemos permissão da desenvolvedora (Cf. Anexo 1). A peculiaridade de suas características narrativo-mecânicas proporciona um terreno fértil para investigar como essas ferramentas podem auxiliar na manutenção da imersão e da coerência cultural, aspectos cruciais para a experiência do jogador. Além disso, esta pesquisa contribui para a literatura existente ao detalhar a aplicação prática de funcionalidades de *CAT tools* em um contexto real de jogo, fornecendo *insights* sobre os fluxos de trabalho, a gestão terminológica e a garantia de qualidade das narrativas — providenciando, idealmente, um passo a passo que possa ser seguido e ampliado por outros tradutores-localizadores em formação. O caráter colaborativo deste projeto, no qual três estudantes abordam o mesmo jogo sob perspectivas distintas, Gabriel Castro Cunha, Sabrina Ananda de Souza Neves, doravante Gabriel e Sabrina, e eu, autor desta monografia, constitui um esforço metodológico inédito no Curso de Tradução da Universidade Federal de Uberlândia, enriquecendo o corpo de conhecimento sobre a localização de jogos no cenário acadêmico brasileiro.

Em suma, esta monografia é um estudo de caso qualitativo, exploratório e descritivo, que busca não apenas descrever, mas também compreender e intervir, visando a eficiência e aplicabilidade, no processo de localização de jogos, de *CAT tools* e outras ferramentas e recursos acessíveis.

Esta monografia está estruturada para abordar a localização de jogos de forma prática. Além desta introdução, que estabelece o contexto do estudo e a problemática central, a pesquisa se desdobra em um referencial teórico relativamente breve, no qual serão discutidos os principais conceitos sobre localização de jogos, o funcionamento e as tipologias de *CAT tools*, os fundamentos da gestão de qualidade em projetos de localização, com base em autores que se dedicam ao tema.

Em seguida, a metodologia detalhará os procedimentos adotados para a extração dos ativos linguísticos de *Little Goody Two Shoes* e a identificação de funcionalidades específicas das *CAT tools*, explicando o “como” da pesquisa. O desenvolvimento e análise será o cerne do trabalho, apresentando a aplicação prática das ferramentas no jogo e na tradução, os desafios encontrados, as soluções implementadas e a avaliação da usabilidade. Por fim, a conclusão sintetizará os resultados, responderá algumas questões de pesquisa, destacará as contribuições da monografia para o campo acadêmico e profissional, e apontará caminhos para futuras investigações, consolidando a aprendizagem (colaborativa) obtida com o estudo de caso de *Little Goody Two Shoes*.

CAPÍTULO 1 – ENTRE CONCEITOS, FUNCIONAMENTOS E CAT TOOLS

A localização de jogos digitais emergiu como um campo de estudo de vital importância nas últimas décadas, refletindo diretamente o crescimento exponencial da indústria de jogos. Longe de ser uma mera transferência de um texto de uma língua para outra, a localização abrange uma complexa adaptação cultural e técnica para garantir que a experiência do jogador seja imersiva e autêntica em diferentes mercados globais.

A indústria de jogos digitais consolidou-se como um dos setores mais lucrativos do entretenimento global, especialmente nas últimas três décadas, com projeções de crescimento contínuo que a posicionam como um mercado multibilionário, conforme apontado pelo relatório da Newzoo (2024).

Nesse cenário dinâmico, a localização de jogos deixou de ser uma opção secundária para se tornar um componente estratégico e indispensável à globalização de qualquer título. Ao adaptar um jogo para diversos idiomas e nuances culturais, as empresas desenvolvedoras e publicadoras não apenas expandem significativamente seu público-alvo, mas também impulsionam a receita e, sobretudo, enriquecem a experiência do jogador, que se sente verdadeiramente conectado ao conteúdo. A capacidade de um jogo alcançar culturalmente seus jogadores em diferentes regiões do mundo é um diferencial competitivo que pode determinar o sucesso ou o fracasso de um lançamento.

A localização de jogos é um processo complexo que transcende a transferência linguística. Ela envolve a adaptação cultural, técnica e funcional de um produto para um mercado alvo específico. Como destacam Minako O'Hagan e Carmen Mangiron (2013), que foram pioneiras na sistematização teórica do campo, localizar um jogo significa ir além da transposição literal de palavras.

Trata-se de recontextualizar todo o conteúdo – diálogos, menus, elementos visuais, sons, interfaces, e até mesmo aspectos da jogabilidade – para que se ajuste às normas culturais, regulamentares e aos hábitos de consumo do público receptor. O objetivo é que o jogo pareça ter sido originalmente concebido, ou *taylor-made* (feito sob medida), para aquele mercado, proporcionando uma experiência imersiva e natural. Isso inclui, por exemplo, a adaptação de referências culturais (como piadas, provérbios etc.), moedas, unidades de medida, sistemas de escrita, e até mesmo o design de personagens e cenários, quando necessário. A jogabilidade e a imersão

são, como ressalta Bernal-Merino (2015), as metas primordiais da localização de jogos.

Localização, enquanto termo, já passou por múltiplas definições, das quais grande parte são sinônimas das definições usuais de tradução, especialmente no contexto acadêmico. Apesar disso, jogos digitais (que estão diretamente associados à localização) apresentam dimensões não presentes em outros materiais da tradução, como, no caso, as preocupações técnicas associadas a hardware e software. Com isso, além da diferenciação utilizada na indústria, esta monografia opta pelo uso (majoritariamente) do termo “localização” para se referir a essas dimensões.

Historicamente, a localização de jogos passou por uma evolução significativa, impulsionada tanto pela expansão do mercado quanto pelos avanços tecnológicos. Bernal-Merino (2015), assim como Souza (2012), traçam um panorama da história da localização de jogos, que começou de forma incipiente e, muitas vezes, reativa. Nos primórdios, a prática comum era o modelo “post-gold”, no qual o jogo era totalmente desenvolvido, finalizado (“gold”) e lançado em seu idioma original (geralmente inglês ou japonês). Somente após essa etapa, a localização seria iniciada, muitas vezes terceirizada para fornecedores de serviços linguísticos, também denominados como linguistas ou tradutores. Esse modelo, embora mais simples do ponto de vista do desenvolvimento primário, frequentemente resultava em atrasos no lançamento internacional, pois a localização só começava depois que o produto já estava fechado, além disso, devido à essa falta de preparação prévia do jogo, as adequações, por vezes, eram limitadas por certos padrões técnicos e tecnológicos, como aponta Souza (2012) no jogo *Phantasy Star*, que não pôde incluir acentuações, cedilhas etc., em sua tradução.

Com a crescente demanda por lançamentos simultâneos em diversos mercados, a indústria migrou predominantemente para o modelo “sim-ship” (*simultaneous shipment*). Nesse modelo, a localização ocorre em paralelo ao desenvolvimento do jogo. Embora ofereça a vantagem de um lançamento global sincronizado, o “sim-ship” introduz complexidades adicionais, como a necessidade de gerenciar constantes atualizações e modificações no conteúdo do jogo durante o processo de tradução e adaptação. Com a prevalência desse modelo, os tradutores lidam frequentemente com modificações no conteúdo do jogo, exigindo um cuidado ainda maior com a padronização.

1.1 – A localização de jogos e seus desafios

A localização de jogos apresenta um conjunto de desafios multifacetados que exigem conhecimentos especializados e soluções inovadoras.

Um dos desafios mais proeminentes é a falta de contexto visual e linearidade textual, muitas vezes referida como “processo duplo-cego” por Bernal-Merino (2015). Os tradutores frequentemente recebem apenas arquivos de textos isolados (como aqueles em planilhas do Excel) sem o contexto visual do jogo. Isso dificulta a compreensão do tom, do espaço disponível na interface (*User Interface*) e da relação entre falas e ações dos personagens. A ausência de um ambiente WYSIWYG (em referência a *What You See Is What You Get*) é uma das principais causas de erros de texto, como sobreposições (em inglês, *overflow* ou *overlap*) e truncamentos.

A adaptação cultural é um pilar da localização. Diferenças em humor, referências históricas, valores sociais, símbolos e até mesmo cores podem impactar negativamente a experiência do jogador se não forem cuidadosamente localizadas. Uma piada em uma cultura pode ser ofensiva ou ininteligível em outra. Personagens ou enredos podem precisar ser ajustados para agradar ao público local sem alienar os fãs da versão original. A sensibilidade cultural exige um profundo conhecimento tanto da cultura de partida quanto de chegada.

As limitações técnicas são um obstáculo constante também. Os espaços limitados na tela para textos de menus, legendas ou textos das *cutscenes* exigem traduções concisas e criativas. A integração de texto em imagens ou elementos gráficos exige manipulação de arte. Além disso, os diferentes motores de jogo (*engines*), como Unity e Unreal Engine, possuem suas próprias particularidades na forma como o texto é gerenciado e extraído.

Embora muitos desenvolvedores usem arquivos JSON para isolar o texto do código, o formato final de trabalho para os localizadores é, na maioria das vezes, o Excel, que oferece pouquíssimo contexto visual. E como garantir, então, a qualidade da localização?

1.2 – A localização de jogos e o controle da qualidade

Garantir a qualidade da localização (em inglês *LQA - Linguistic Quality Assurance*) é fundamental. Isso envolve testar o jogo em todas as suas versões

localizadas para identificar e corrigir erros linguísticos (gramática, ortografia, pontuação, terminologia), culturais (inadequações) e funcionais (erros de texto que causam travamentos ou quebras na interface).

A pesquisa de Rivas Ginel (2022) revelou que os erros mais comuns são sobreposição de texto (ou *overflow* de texto, quando o texto traduzido sobrepõe os elementos visuais do jogo ou, também, *overlap*, quando o texto sobrepõe outros textos), traduções erradas e inconsistências terminológicas, frequentemente causados pela falta de contexto visual e de recursos adequados para os tradutores.

A indústria de jogos opera sob um regime rigoroso de confidencialidade. Os desenvolvedores e localizadores frequentemente assinam acordos de não divulgação (NDAs) que proíbem o compartilhamento de informações, dados ou até mesmo o reuso de memórias de tradução resultantes de projetos. Essa prática, embora essencial para proteger a propriedade intelectual e evitar vazamentos antes do lançamento, limita a disponibilidade de dados para pesquisa e o acesso a materiais de referência para os profissionais, como bem salientado por O'Hagan e Mangiron (2013) e posteriormente confirmado por Rivas Ginel (2022).

A pressão por lançamentos simultâneos e o volume crescente de conteúdo exigem prazos apertados, o que pode comprometer a qualidade se não houver planejamento e ferramentas adequadas. A gestão eficiente dos custos, equilibrando a necessidade de qualidade com o orçamento disponível, é um desafio constante para as empresas.

Para enfrentar os desafios da localização de jogos, as *CAT tools* desempenham um papel cada vez mais relevante. Essas ferramentas tecnológicas são projetadas para auxiliar o trabalho do tradutor, otimizando a precisão (ortográfica e gramatical, em especial) e a eficiência do processo.

Como define Esqueda (2020), as *CAT tools* têm como propósito facilitar o trabalho do tradutor, por meio de um mecanismo que armazena em uma memória eletrônica os textos traduzidos. O armazenamento no banco de dados é feito em pares bilíngues, ou seja, o software armazena o segmento no idioma x e o alinha com o segmento traduzido para o idioma y, mostrando ao tradutor que já consta na “memória”, isto é, no banco de dados, um segmento similar que o tradutor pode ou não utilizar em uma nova tradução. Para a autora, além das memórias, as *CAT tools* oferecem recursos como gerenciamento de terminologia (*termbases* ou glossários), verificação de qualidade (*quality assurance*), e, mais recentemente, integração com

tradução automática e agentes conversacionais (ou inteligência artificial generativa). Essas ferramentas, como memoQ, SDL Trados e Memsource, para citar algumas, são amplamente utilizadas na indústria, conforme os dados de Rivas Ginel (2022).

Apesar de sua ampla adoção em diversas modalidades da tradução, a integração plena das *CAT tools* na localização de jogos ainda enfrenta barreiras. A pesquisa de Rivas Ginel (2022) revela que, embora a maioria dos tradutores utilize *CAT tools* regularmente, muitas funcionalidades consideradas essenciais para o trabalho com jogos ainda não são padronizadas ou estão ausentes. Entre as funcionalidades mais desejadas pelos profissionais, destacam-se:

- a. Acesso a áudio, vídeo e imagens: A capacidade de ter contexto visual e sonoro em tempo real durante a tradução é crucial para evitar erros e garantir a imersão;
- b. Organização dos diálogos em ordem: A linearidade textual facilita a compreensão da narrativa e do fluxo da conversação;
- c. Gerenciamento e extração terminológica: Ferramentas robustas para manter a consistência de termos específicos do jogo; e
- d. Ferramentas de garantia de qualidade: Para identificar automaticamente potenciais erros linguísticos e técnicos.

A pesquisa de Rivas Ginel (2022) também mostra que o uso de ferramentas de *corpus* e de extração/gerenciamento de terminologia (fora das *CAT tools*) ainda é baixo entre os tradutores. Isso pode ser atribuído à complexidade de uso dessas ferramentas autônomas, à falta de treinamento e, notavelmente, à dificuldade em compilar *corpora* relevantes devido às cláusulas de confidencialidade da indústria.

Em suma, o trabalho de Rivas Ginel destaca a necessidade urgente de ferramentas mais ergonômicas e adaptadas às peculiaridades da localização de jogos, especialmente no que diz respeito ao fornecimento de contexto visual e à gestão de terminologia, para otimizar o fluxo de trabalho e reduzir a ocorrência de erros.

No próximo capítulo, serão detalhados os passos metodológicos para a elaboração desta monografia. Será estudado o caso da tradução e localização do jogo *Little Goody Two Shoes* através da ferramenta memoQ, citada por Rivas Ginel (2022) como a mais utilizada pelos profissionais.

CAPÍTULO 2 – *LITTLE GOODY TWO SHOES* E AS FERRAMENTAS

Esta monografia parte das seguintes perguntas: a depender de como o jogo *Little Goody Two Shoes* foi programado e quais tipos de arquivo estão nele contidos, a extração de seus ativos visando a localização será uma tarefa complexa? Essa complexidade reflete um produto que não foi pensado nos moldes dos processos interligados GILT (Globalização, Internacionalização, Tradução e Localização)? Isto é, o processo de internacionalização — que seria o preparo prévio do produto, em nível técnico, para receber a tradução e localização — está comprometido? Ou, por ter sido criado no motor Unity (*engine*) de seus desenvolvedores, poderá ocorrer a extração de seus ativos linguísticos sem maiores problemas, para que possam ser gerenciados, manipulados, traduzidos em uma *CAT tool* e reinseridos no jogo?

Como já anunciado, esta monografia é um estudo de caso qualitativo e exploratório, com um viés aplicado, que busca não apenas descrever, mas também compreender e intervir de forma prática no processo de localização de jogos utilizando *CAT tools*.

Antes de abordar, no próximo capítulo, como a *CAT tool* memoQ será utilizada para a localização do jogo LGTS, é pertinente que sejam explicitadas algumas de suas peculiaridades.

Little Goody Two Shoes é um jogo digital desenvolvido pela equipe portuguesa Astral Shift, com apoio da publicadora Square Enix. O jogo é categorizado como um RPG (*role-playing game*) de aventura, com elementos de terror e mecânicas de romance visual e quebra-cabeça.

Figura 1: Elise, pouco antes de fim de uma noite/capítulo



Fonte: *Little Goody Two Shoes*

A narrativa, livremente inspirada no conto inglês *The History of Little Goody Two Shoes*, de 1765, de autoria indeterminada — mas geralmente atribuída a Oliver Goldsmith — conta a história de Elise (Figura 1), uma jovem e obstinada órfã que presta serviços domésticos variados para os habitantes da vila Kieferberg.

Para os jogadores, esses serviços são minijogos de variados tipos, que recompensam os jogadores com base em sua performance. À noite, o jogo mostra uma outra face da vila — Elise deve se salvar das monstruosas criaturas que vagam na floresta e descobrir os segredos lá escondidos. Os jogadores podem também ter boas (ou más) relações com os habitantes das vilas e escolher uma dentre três garotas para se envolver romanticamente, em encontros selecionados a cada dia.

Conforme Lepre (2014), em RPGs, os elementos narrativos são importantes para a progressão, especialmente dos diálogos, que são a forma mais abrangente de desenvolvimento de personagens e do enredo maior.

Os jogadores têm, ao longo de LGTS, liberdade para conversar com PNJs (Personagens Não Jogáveis)² e se engajar em diálogos totalmente opcionais, que não seguem uma ordem definida e podem variar conforme as respostas dos jogadores ou a outros fatores. Grande parte da densidade linguística do jogo reside nesses diálogos

² Do inglês, NPCs: *Non-Player Characters*. Resumidamente, são personagens que aparecem em jogos, mas que não podem ser controlados pelos jogadores, geralmente apenas fazendo as ações que constam na programação ou sendo guiados por uma inteligência artificial do jogo que reage às ações dos jogadores.

opcionais, tanto com PNJs quanto com objetos interativos, que sempre geram uma reação e um comentário de Elise. Na Figura 2, tem-se um desses diálogos entre Elise e Rozenmarine, em que se lê: “*Would you like me to start making dinner for us from tomorrow, Elise?*”, em português do Brasil, “Gostaria que eu começasse a preparar o jantar para nós a partir de amanhã, Elise?”.

Figura 2: Cena de *Little Goody Two Shoes*, entre Elise e Rozenmarine



Fonte: *Little Goody Two Shoes*

O jogo se passa ao longo de uma semana, com cada dia funcionando como um capítulo, dividido em partes do dia: manhã, tarde, noite e madrugada (ou *Witching Hour*³). As madrugadas servem para aprofundar o jogador na atmosfera de terror e mistério e apresentar desafios de quebra-cabeça. Ainda durante o dia, o povo da vila ao redor de Elise pode deixar que suas superstições caiam sobre Elise e depende do jogador se defender delas.

Os jogadores também precisam se atentar e gerenciar dois medidores: a fome (ou energia) e a sanidade. A cada período do dia que passa, Elise precisa se alimentar e cabe ao jogador sempre manter um estoque de alimentos para não a deixar morrer.

³ 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.

Os alimentos podem ser comprados, com o dinheiro dos trabalhos, em duas lojas da vila, Lebkuchen, de uma amiga de infância de Elise e freira da vila, que sempre deixa dois pães de sua padaria disponíveis ao fim do dia para Elise. Os alimentos aparecem no menu de itens, onde podem ser consumidos, oferecidos a NPCs em momentos específicos ou usados em um dos objetivos principais do jogo, que depende da escolha dos jogadores.

Já a sanidade é afetada, em geral, apenas nos períodos da noite e da madrugada, ao andar no escuro sem uma lanterna e durante alguns encontros com as criaturas monstruosas. Ela pode ser restituída com alguns itens encontrados durante a madrugada ou comprados nas lojas e funcionam da mesma forma que os alimentos.

Durante a escolha do jogo, verificou-se se havia alguma tradução existente para o português brasileiro. O jogo, na plataforma *Steam*, está disponível unicamente em inglês, o que foi confirmado pelos próprios desenvolvedores (Cf. Anexo 1). Apesar da equipe desenvolvedora ser portuguesa, ter o jogo apenas em inglês parece ter sido uma demanda da distribuidora japonesa Square Enix. No entanto, existem traduções não oficiais feitas por fãs e disponíveis na forma de patches gratuitos. Uma delas foi traduzida por Maya Ooue, da equipe *Tea Party Project*, em português de Portugal (pt-PT). Essa tradução, assim como qualquer outra versão do jogo, não foi consultada nem utilizada por mim ou pelos outros estudantes vinculados ao presente projeto.

A seguir, apresentam-se os resultados do processo de localização de *Little Goody Two Shoes* para o pt-BR, de nossa autoria.

CAPÍTULO 3 – A LOCALIZAÇÃO E OS PERCALÇOS

Para a tradução do conteúdo do jogo no memoQ, foi necessário extrair os ativos linguísticos e adequá-los a um formato compatível com essa *CAT tool*.

3.1– Formas de extração das linhas de texto editáveis de Little Goody Two Shoes, como etapa inicial de uma localização

O aplicativo de 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* e foi instalado em meu computador pessoal a partir do repositório de “*nesrak1/UABEA*”. O UABEA é projetado para funcionar com versões mais recentes do *Unity* (geralmente *Unity 5.5* e superiores). A versão utilizada é *UABEA Next*.

O UABEA permite aos usuários extrair ativos (texturas, modelos 3D, áudio, scripts etc.) de arquivos categorizados como *asset bundles*; visualizar informações sobre os ativos extraídos como o código das respectivas cenas; editar certos tipos de ativos, como texturas (trocar, modificar) e arquivos de texto; e importar ativos modificados “de volta” para os *asset bundles*.

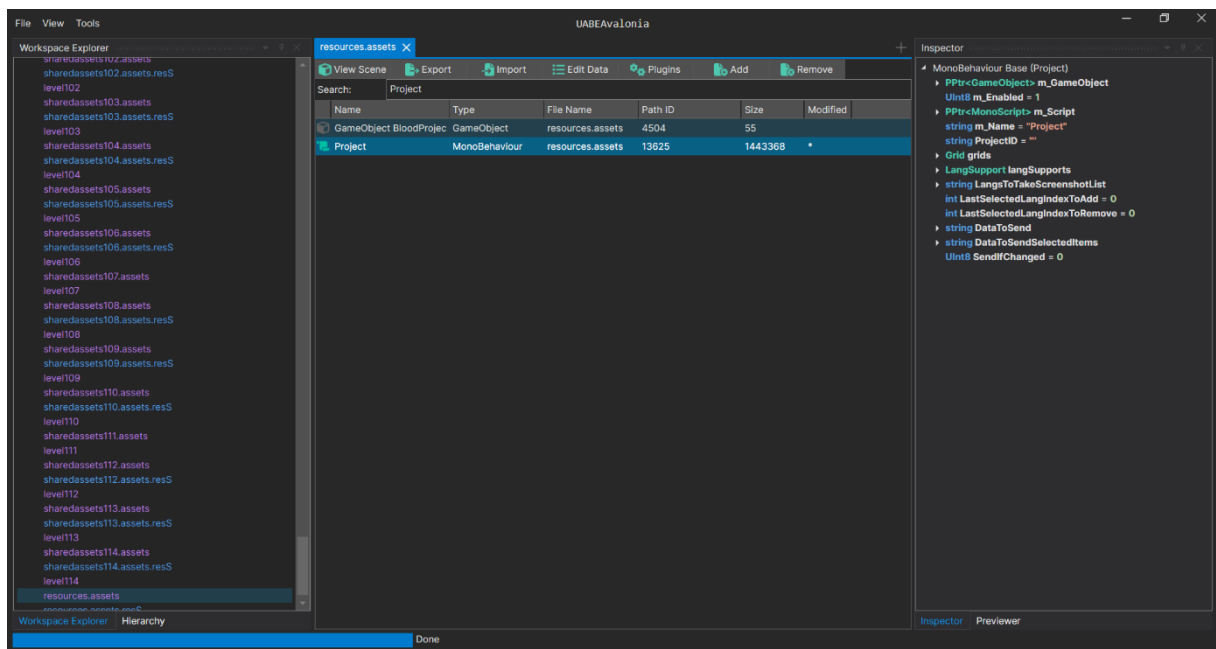
A visualização e usabilidades principais — incluindo a edição dos dados — se dá na Avalonia, a interface do UABEA. Essa ferramenta também é *cross-platform* (multiplataforma), funcionando tanto em sistemas operacionais Windows quanto Linux e outras (embora as versões pré-compiladas geralmente sejam fornecidas para Windows e Ubuntu). Nesta monografia, o UABEA Next foi utilizado no Windows.

Com essa ferramenta, uma busca pode ser feita para encontrar os ativos linguísticos a serem traduzidos na pasta principal do jogo LGTS. Embora existam alguns recursos para isso, como a ferramenta TotalCommander, que pode ser usada para encontrar os textos dentro de uma variedade de arquivos (como arquivos comprimidos ou *asset bundles*), a busca manual pode ser, ao menos inicialmente, exitosa. Com o arquivo em que se encontram os textos traduzíveis em mãos, pode-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. Essa ferramenta também

possibilita edições nos ativos extraídos, inclusive uma tradução do “jeito difícil”, isto é, manualmente, buscando-se alterar linha a linha no UABEA e, após isso, salvá-las. Resta, com o apoio do memoQ, tornar esse processo menos exaustivo, idealmente transformando as linhas de textos traduzíveis em segmentos⁴.

A Figura 3 mostra a visualização inicial do UABEA ao se abrir o arquivo, um *asset bundle*, com os ativos de LGTS. Dentro de “resource.assets”, à esquerda, encontrou-se o arquivo “project” do tipo “MonoBehaviour”, uma base da qual os *scripts* do motor *Unity* derivam. É nesse arquivo que se encontram todos os ativos linguísticos que foram encontrados e extraídos.

Figura 3: interface de usuário (UI) da ferramenta UABEA



Fonte: o autor.

O arquivo extraído permitiu uma verificação do número total de linhas de texto do jogo, que somam em torno de 17 mil, considerando diálogos, opções de menus, termos isolados (itens, nomes de personagens), entre outros. Dada a extensão desse volume, e para delimitar a profundidade da análise da monografia, optou-se por restringir o escopo da localização para o português do Brasil à primeira noite do jogo LGTS. Essa delimitação permite uma investigação mais aprofundada dos desafios

⁴ Dentro das *CAT tools*, o texto é segmentado, geralmente, a cada ponto final, parágrafo, dois pontos ou ponto e vírgula, embora algumas ferramentas possibilitem que essa segmentação seja personalizada. No caso de LGTS, os segmentos podem ser frases simples ou palavras-chave relacionadas a opções ou itens dos menus dos jogos.

específicos de localização e da aplicabilidade do memoQ em uma parte do jogo representativa da experiência inicial do jogador. É importante ressaltar que 17 mil linhas de texto representa um volume consideravelmente alto para um jogo de RPG, especialmente para um título independente, indicando sua riqueza narrativa e interativa, sobretudo em se tratando da quantidade de itens, suas descrições, tutoriais e afins⁵.

3.2 – Funcionalidades específicas do memoQ para tradução e localização de jogos

A ferramenta escolhida e utilizada na tradução das linhas de texto do LGTS foi a ferramenta húngara memoQ, por ser um dos softwares de tradução líderes do mercado e ser a ferramenta de escolha de vários profissionais, conforme a já citada pesquisa de Rivas Ginel (2022). Além disso, a equipe do memoQ cedeu ao autor desta monografia e aos outros estudantes envolvidos no projeto LGTS, Gabriel e Sabrina, uma licença de um ano para sua elaboração, começando no dia 27 de maio de 2025. Vale mencionar que essa ferramenta não é específica para localização de jogos, mas uma *CAT tool* que se destina à tradução de distintos tipos arquivos de texto.

A inserção das linhas de texto do jogo diretamente dos arquivos extraídos do UBEA no memoQ para tradução não foi possível. Assim, foi necessário optar por salvar e manter as linhas de texto extraídas do jogo em uma planilha de Excel, para que essa fosse inserida no memoQ.

As linhas de textos referente à primeira noite do LGTS e adequada ao formato de planilha foi dividido em três partes entre os três estudantes que abordam o mesmo jogo em suas monografias. Essas linhas foram reorganizadas conforme cronologia do jogo, ou seja, a ordem com que apareciam nos diálogos. Nos casos de linhas que dependiam da interação do jogador com o cenário, essas foram incluídas na cronologia com que os participantes do projeto as descobriam e as demarcavam na

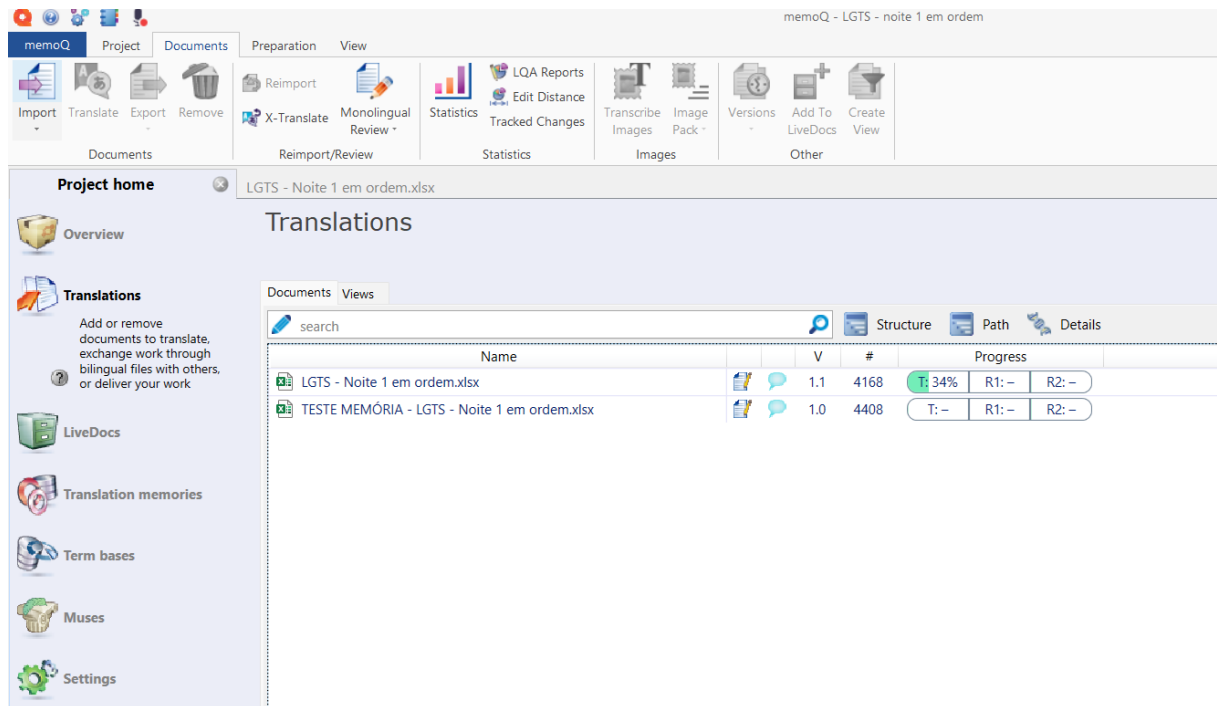
⁵ O jogo com a maior quantidade de texto (ou script mais longo) é *Baldur's Gate III*, lançado em 2023. De acordo com o Guinness World Records (2023), o script de *Baldur's Gate III* possui mais de 2 milhões de palavras, sendo 2.121.425 palavras de diálogo dos personagens e 382.412 de texto que não são diálogos (como interfaces de usuário, descrições de itens, feitiços etc.). Isso totaliza aproximadamente 2.503.837 palavras. Para colocar isso em perspectiva, jogos como *Fallout: New Vegas* (que detinha o recorde anterior para RPGs de um jogador) tinha cerca de 65 mil linhas de diálogo, e *The Elder Scrolls V: Skyrim* tinha cerca de 60 mil linhas de diálogo. O volume colossal de *Baldur's Gate III* se deve em grande parte à sua complexidade narrativa e à liberdade de escolha do jogador, que se ramifica em inúmeras possibilidades de diálogo e interações. Seria impossível imaginar sua tradução e localização sem o uso de *CAT tools*.

planilha. Essa divisão e adequação na planilha foram feitas pelos três participantes vinculados ao projeto em uma chamada do *Discord*. Os participantes também se reuniram em diversas ocasiões para discussão do progresso da tradução, compartilhamento de memórias e glossários do memoQ, pontos importantes do trabalho de cada um que são merecedores de inclusão em todas as monografias e compartilhamento de capturas de tela relevantes do jogo e das ferramentas.

Para os propósitos deste trabalho, traduzimos 450 *strings* no memoQ. Foi feita a seguinte divisão: Gabriel traduziu as primeiras 114 linhas, eu traduzi as próximas 114, que, somadas, representam o todo dos diálogos da primeira noite, e Sabrina traduziu as 230 restantes, que representam termos isolados, opções dos menus e tutoriais.

Com as linhas de textos dispostas em uma planilha de Excel, procedeu-se à sua inserção na *CAT tool* memoQ. Como cada estudante recebeu uma licença da empresa e pôde realizar a tradução de sua planilha, foram criadas três memórias de tradução e três glossários separados no par linguístico inglês-português. Esse procedimento inicial espelha diretamente as práticas comuns na indústria de localização de jogos, onde, apesar da complexidade inerente aos ativos linguísticos, muitas vezes os tradutores realizam um trabalho colaborativo, mas com responsabilidades individualizadas. A Figura 4 exibe a tela de arquivos a serem traduzidos dentro de um projeto no memoQ.

Figura 4: Tela de arquivos a serem abertos para tradução no memoQ.



Fonte: o autor.

Durante o processo de tradução das linhas de texto, algumas questões exigiram atenção especial, devido ao caráter “sensível” do código do jogo. Por exemplo: as *tags*, que são como fórmulas no código que servem para alterar a formatação do texto no jogo. Em LGTS, certos trechos e, especialmente, termos específicos, aparecem em cores, fontes e/ou tamanhos diferentes, em geral para sinalizar que se trata de um item ou um elemento narrativo importante. A palavra “bruxa” sempre aparece em fonte roxa no jogo, e itens-chave, que devem ser usados pelo jogador para progredir, também recebem formatação especial. As *tags* foram mantidas, com o intuito de preservar as intenções e escolhas estéticas do jogo e a evitar a possibilidade das alterações das *tags* causarem problemas no código.

3.3 – CAT tools e o que é aplicável a *Little Goody Two Shoes*

Dentre as funcionalidades mais atraentes, do ponto de vista de um tradutor, a memória de tradução e o glossário se destacam. Conforme já citado, cada tradutor e pesquisador participante criou uma memória e glossários “limpos”, sem entradas.

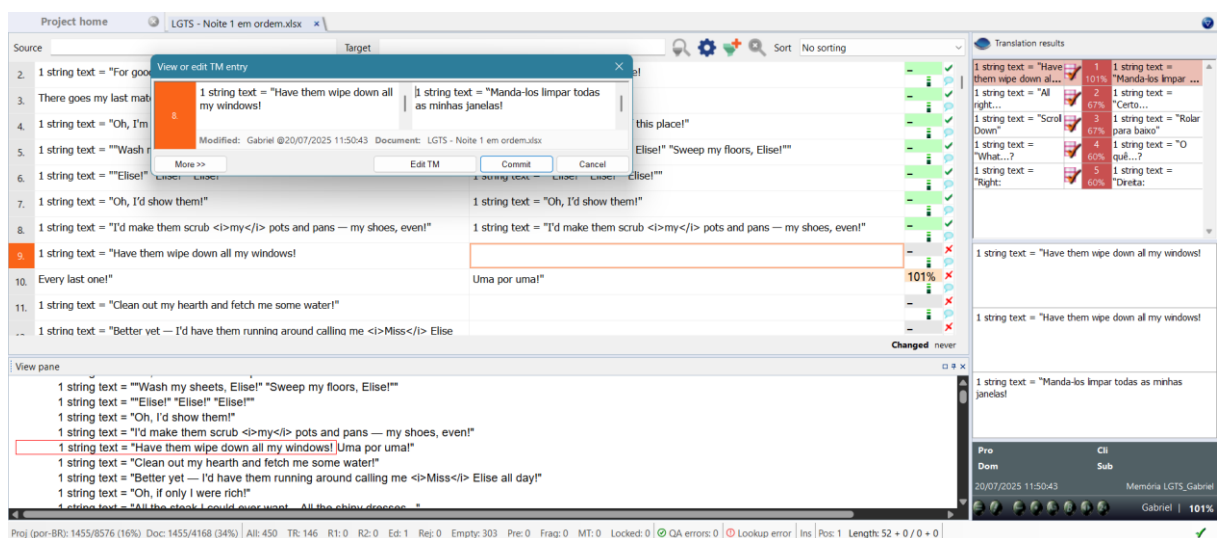
Para propósitos individuais, a memória busca facilitar o trabalho exaustivo de se traduzir trechos iguais ou parecidos, preenchendo segmentos repetidos com as

escolhas prévias do tradutor. Um exemplo de tempo poupado pelo uso da memória foi uma expressão e vício de fala muito usado por Elise: “*for goodness’ sake*”. Após adotar a tradução “pelo amor de Deus” e confirmar um dos segmentos, todas as outras repetições da expressão já apareciam com a tradução. “*Ma’am*” também aparece com frequência, mas cada vez no contexto de uma frase diferente (ao passo que “*for goodness’ sake*” aparece sozinha, sem sequência), o que poderia causar *matches* menores que 100%, já que as entradas da memória são sempre segmentos completos. Para isso, “*ma’am*”, foi salvo como termo no glossário, com a tradução “senhora”, também auxiliando a poupar tempo de digitação.

Múltiplos glossários e memórias podem ser usados concomitantemente de algumas formas. Uma delas, a mais comum enquanto prática da indústria, é a existência separada de duas ou mais memórias, que são apenas ativadas ao mesmo tempo se conveniente. A outra forma exige a junção do que está de fato salvo nos arquivos em uma nova memória ou glossário.

Essa outra opção é menos usada, especialmente no caso de memórias, pois podem “sujar” a memória final. Afinal, palavras, termos, frases ou expressões raramente podem ser traduzidas de uma única forma. O mais comum é que cada memória se limite a um tema, para que as traduções dentro de temas distintos não se sobreponham. Há também uma questão de estilo envolvida, já que as memórias também podem apresentar os vícios de escrita de um único tradutor em textos mais “literários”, como o próprio caso de LGTS.

Figura 5: Tela de edição/visualização da entrada da memória de tradução.

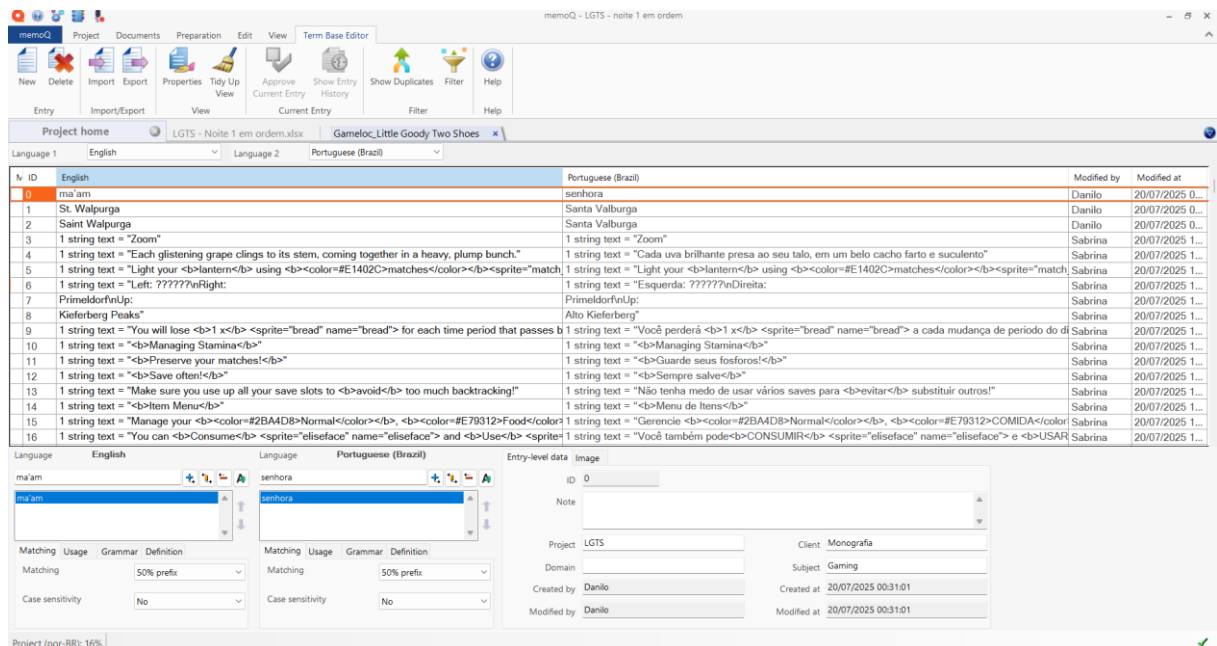


Fonte: o autor

A Figura 5 representa um dos resultados obtidos ao acionar mais de uma memória. Com a memória de Gabriel instalada⁶ (após a tradução de sua parcela das linhas), ela foi acionada no meu projeto. O resultado foi de 101% *matches* em todas as linhas.

Em relação aos glossários, a melhor prática ainda é associar um único termo a cada entrada. Apesar disso, por ser uma tarefa menos automatizada, juntar vários termos pode não ser um problema tão grande, pois o tradutor tem controle sobre o resultado. A Figura 6 ilustra como ficaram os glossários, o meu e o de Sabrina, depois de serem combinados.

Figura 6: Aba de junção de glossários do memoQ.



Fonte: o autor.

Observa-se que os glossários têm um caráter mais manual e intencional. É preciso criar uma entrada, escolher o termo, que pode ser apenas uma palavra ou um segmento inteiro (como na Figura 6: tanto “ma’am” quanto “1 string text = ‘Zoom’” são termos), preencher sua tradução na outra língua e salvar. Também é possível configurar opções que regem a usabilidade de um termo conforme ele aparece com

⁶ Memórias de tradução podem ser importadas do memoQ, assim como de outras *CAT tools*, com vários intuitos. O processo transforma a memória escolhida em um arquivo TMX, em referência a *Translation Memory Exchange*, ou, em tradução livre, arquivo de Intercâmbio de Memória de Tradução.

ou sem letra maiúscula, por exemplo. Algumas dessas opções também estão disponíveis para a memória, mas, devido ao escopo deste trabalho, não foram estudadas a fundo.

Há, também, a opção de se trabalhar no memoQ em servidores on-line, nos quais todos os tradutores do projeto têm acesso aos mesmos recursos, memórias, glossários e mais. No entanto, a licença fornecida a nós não possui essa funcionalidade e, portanto, elas não foram utilizadas.

3.4 – Aplicação das funcionalidades do memoQ na tradução e localização das linhas de texto extraíveis e editáveis do jogo, como diálogos e menus

A localização de jogos sugere que o texto traduzido deve ter um número de caracteres igual ou próximo ao texto de partida. Esse fato, no entanto, não foi um desafio na tradução de LGTS, visto que a maior parte da densidade linguística de LGTS aparece em caixas de texto de tamanho universal. Essa característica eliminou quase inteiramente esse frequente problema espacial da localização de jogos.

Em uma primeira tradução, os resultados dos diálogos foram bem-sucedidos, sem nenhum problema de espaço ao longo do jogo e nada que pudesse tirar o jogador da pretendida imersão.

No entanto, mais cautela foi necessária para a adequação do texto dos menus interativos. Nesse caso, por serem textos mais “especiais” — que representam opções interativas, itens importantes para a jogabilidade e/ou a narrativa, customizações para o jogador — suas caixas de texto não entram na mesma categoria que os diálogos.

A Figura 7 mostra o resultado do menu traduzido no primeiro teste, e aqui algumas observações podem ser feitas; à esquerda, vê-se que o dia da semana (*Saturday* ou sábado, abreviado como *Sat.*) e o horário do dia (*evening* ou noite/anoitecer) não foram traduzidos. Esses trechos não foram encontrados no arquivo extraído, provavelmente por se tratar de ativos de imagem, não de texto, ou seja, exigindo um esforço diferente de localização, geralmente não reservado aos tradutores, mas a designers de arte ou os próprios desenvolvedores.

Figura 6: menu de LGTS, com opções interativas.



Fonte: *Little Goody Two Shoes*, tradução de Sabrina Ananda de Souza Neves

Fora isso, percebe-se que o trecho “configurações” (a terceira opção à direita, abaixo de “itens” e do bloqueado “map”, que consta em inglês como “*settings*”) causou um parcial *overflow* da caixa de texto, isto é, o texto extravasou o espaço a ele reservado. “A falta do recurso WYSIWYG é causa do tipo de bug⁷ mais comum encontrado na fase de teste (da localização): sobreposição, ‘excesso’ e truncamento de texto”⁸ (Rivas Ginel, 2022, p.14, tradução nossa). Pela forma como o processo de localização de LGTS se deu, não foi possível utilizar o recurso WYSIWYG nem nenhum outro recurso que permitisse maior contextualização visual. A tradução adotada no resultado para o termo “*settings*” foi “opções”, com o intuito de evitar o problema (ver também monografia da colega Sabrina).

3.5 – Reinserção das linhas de texto traduzidas para o pt-BR no *Little Goody Two Shoes*

⁷ Um bug é, em geral, usado para se referir a algum defeito ou mau funcionamento inesperado do código de um software ou hardware e, também, se aplica a transtornos no processo de localização e no texto localizado.

⁸ *As the results from the survey addressed to linguistic testers will later show and confirm, this lack of WYSIWYG (what you see is what you get) environment is the cause for the most common type of bug found during the testing phase: text overflows, overlapping or truncations.*

Com o texto traduzido em mãos, após unir as memórias e glossários no memoQ, o primeiro teste foi reinserir as linhas da planilha em EXCEL diretamente na UI do UABEA (com comandos de copiar e colar, junto de ajustes de formatação). Esse processo teve efeitos não intencionados no código e o jogo não pôde ser aberto. Pensa-se que o erro foi em alguma parte da formatação, já que o Excel, apesar de colado diretamente da UI, não mantém todas as características e propriedades do código. Não foi possível confirmar essa hipótese devido ao trabalho manual extenso que esse processo geraria.

A outra maneira testada foi alterar direta e exclusivamente as linhas de texto traduzíveis de LGTS com base em nossas traduções antes feitas no memoQ, salvando-as pela UI no UABEA e abrindo o jogo.

Figura 7: Primeiro trecho traduzido com sucesso



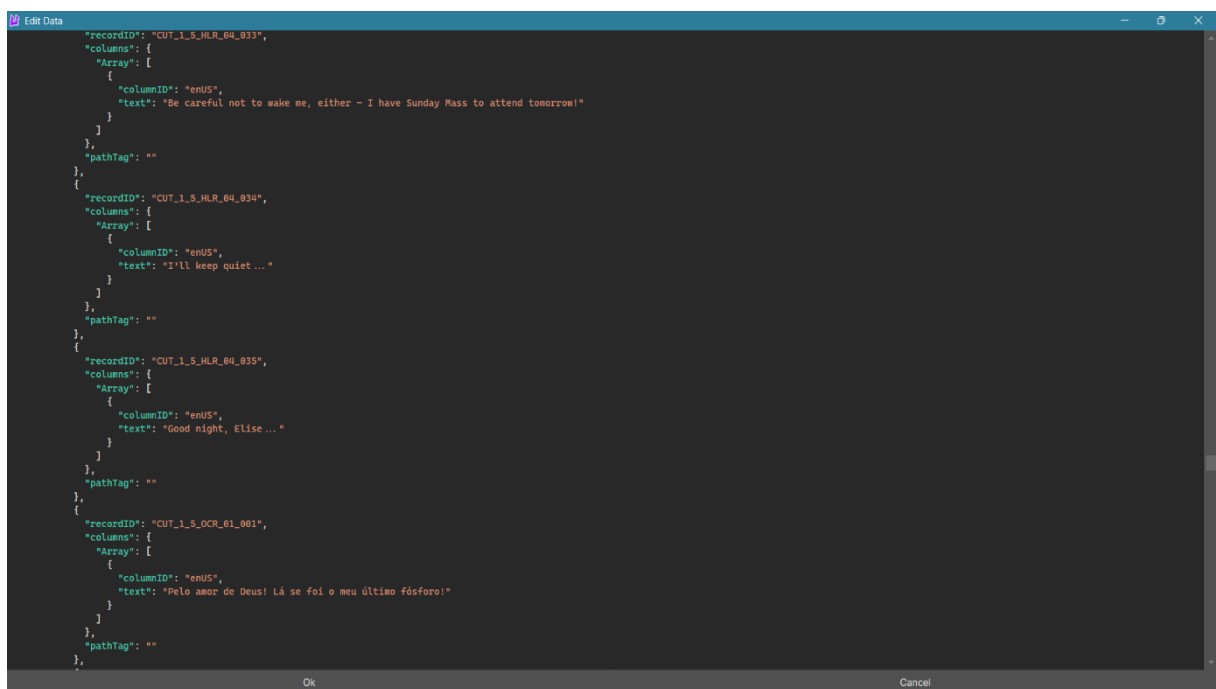
Fonte: *Little Goody Two Shoes*, tradução do autor

A Figura 8 representa o primeiro trecho utilizado como teste de tradução. O trecho foi de importância para, inicialmente: garantir que os participantes tivessem acesso a uma forma de ver a tradução no jogo e de entenderem a localização dos textos traduzíveis dentro da UABEA. Nota-se que o único trecho traduzido foi a fala de Elise, e que os outros termos permanecem em inglês. Além disso, o trecho é

também uma das falas “interativas” do jogo, dependendo da interação do jogador com a porta para ser acionada. Ainda na Figura 8, o trecho “Vo Holle” aparece sem o devido acento (“vó”) por uma precaução inicial deste teste: não é um acontecimento incomum, especialmente em jogos mais antigos, como aponta Souza (2012), que caracteres especiais (acentos, “ç” etc.), que não estão presentes no inglês, causem problemas no *script* de jogos ou, simplesmente, não estejam disponíveis. Essa precaução inicial logo se provou desnecessária, e os próximos testes, assim como a tradução final, seguem as normas de ortografia da Língua Portuguesa.

Com a totalidade das traduções feitas então no memoQ, as linhas de texto traduzíveis foram substituídas manualmente no UABEA, colando a partir das células da planilha. Esse processo não é ideal e nem viável em projetos de escalas maiores, mas foi bem sucedido, sem qualquer efeito adicional ou mau funcionamento do jogo.

Figura 8: Interface da UABEA nas qual as traduções foram inseridas



Fonte: o autor.

A Figura 9 representa o local onde as linhas foram inseridas. Pode se perceber a diferenciação feita pela própria ferramenta quanto aos trechos essenciais para o funcionamento do *script*, e que, portanto, não devem ser alterados, e os trechos de fato editáveis/traduzíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na localização de jogos, assim como na tradução como um todo, cada projeto, cada texto, cada meio exige uma abordagem diferente.

Respondendo à primeira pergunta de pesquisa traçada no Capítulo 2, isto é, se a extração das linhas de textos de LGTS seria uma tarefa complexa, podemos dizer tal complexidade é relativa e não indica necessariamente uma falha completa no processo GILT. Muitas vezes, a dificuldade técnica reflete o tamanho da equipe de desenvolvimento ou as prioridades durante a produção. Um jogo pode ser feito para ser localizado, mas ter seus arquivos empacotados de forma a dificultar a extração manual por terceiros, por questões de segurança ou de organização interna. *Little Goody Two Shoes* não é diferente e exige cuidado especial ao longo de cada etapa do processo. Do ponto de vista técnico e ferramental, ter um acervo de recursos abrangentes, que seja adequado e compatível ao motor do jogo é fundamental, além de formas de manusear ativos linguísticos sem interferir na apresentação no jogo, o que foi o caso.

Para jogos não pensados para a localização, no entanto, pode ser consideravelmente mais desafiador encontrar a forma mais eficiente de extrair os ativos linguísticos e importar uma tradução “de volta” ao jogo, como no caso de LGTS.

Com relação à segunda pergunta, sobre o processo de preparação técnica do jogo LGTS para o recebimento de tradução estar comprometido, podemos respondê-la negativamente. A extração e reinserção dos ativos linguísticos em um motor como o Unity pode ser facilitada pela própria estrutura do *engine*, que já oferece ferramentas e formatos de arquivo compatíveis com a localização. A dificuldade de extração pode ser uma barreira inicial, mas não invalida o trabalho de tradução e localização posterior.

Sobre a terceira pergunta, a saber, se a uma *CAT tool* do tipo memoQ poderia facilitar o processo de tradução de LGTS, a resposta seria: parcialmente. O uso da Unity Engine geralmente simplifica a extração e manipulação dos ativos linguísticos. A engine oferece funcionalidades nativas para gerenciar textos, o que facilita o trabalho de tradutores em *CAT Tools*, tornando o processo mais otimizado, mas a posterior reinserção no jogo ainda se mostra um processo manual.

Rivas Ginel (2022) aponta como as *CAT tools* são amplamente adotadas por tradutores, com 81,45% dos profissionais entrevistados em sua pesquisa afirmando as utilizarem com frequência. Em nosso caso, o trabalho “braçal” linguístico e a

padronização de termos e segmentos, foi, em certa medida, trivializado, com o uso das memórias de tradução e glossários compartilhados. Apesar de a maioria de tradutores não utilizarem ferramentas de glossários para os processos de localização, como também aponta Rivas Ginel (2022), o processo de localização de LGTS — um caso que parece, ao menos inicialmente, não ser complexo terminologicamente — beneficiou-se da criação, uso e até compartilhamento de glossários entre tradutores.⁹ O memoQ tornou o trabalho “braçal” linguístico menos exaustivo e, com as junções de memórias e glossários, agilizou imensamente a padronização terminológica.

Com a necessidade cada vez mais expandida da tradução, o trabalho colaborativo, na função de uma estratégia de tradução e localização, não pode ser deixado de lado. Em momentos de prazos curtos e demandas altas, a divisão de tarefas, assim como o compartilhamento prático de memórias de tradução e glossários se evidencia como indispensável.

⁹ Embora o questionário aplicado por Rivas Ginel (2022) em sua pesquisa faça referência a aplicações feitas e utilizadas exclusivamente almejando-se o gerenciamento de terminologias em larga escala — nenhuma das quais foi utilizada e/ou pensada para esta monografia — a função básica dessas ferramentas e do glossário do memoQ é a mesma: acessar, adicionar, editar e visualizar termos.

REFERÊNCIAS

ASTRALSHIFTPRO, **Little Goody Two Shoes**. 2023.

BERNAL-MERINO, M. Á. **Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global**. 1ª Edição. Routledge, 2015.

BUJISMAN, M. et al. 2024 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>. Acesso em: 27 ago. 2025.

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/belasinfiéis.v9.n4.2020.26401. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/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>

GUINNESS WORLD RECORDS. **Longest script for a videogame**. [S. l.]: Guinness World Records, 2023. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/764696-longest-script-for-a-videogame>. Acesso em: 18 ago. 2025.

JIMÉNEZ-CRESPO, M. A. Localization. In: BIELSA, E., KAPSASKIS, D. **The Routledge Handbook of Translation and Globalization**. 1ª Edição. Routledge, 2020. p. 375-390.

LEPRE, O. Divided by Language, United by Gameplay: An Example of Ludological Game Localization. In: MANGIRON, C., ORERO, P., O'HAGAN, M. **Fun for All Translation and Accessibility Practices in Video Games**. Peter Lang, 2014. P. 111-128

MANGIRON, C., ORERO, P., O'HAGAN, M. **Fun for All Translation and Accessibility Practices in Video Games**. Peter Lang, 2014.

O'HAGAN, M., MANGIRON, C. **Game localization: translation of the global digital entertainment industry**. 1ª Edição. John Benjamins, 2013.

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.

SOUZA, R. V. F. Video game localization: the case of Brazil. **TradTerm**, São Paulo, v. 19, p. 289-326, nov. 2012. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2317->

[9511.tradterm.2012.47438](https://revistas.usp.br/tradterm/article/view/47438). Disponível em:
<https://revistas.usp.br/tradterm/article/view/47438>. Acesso em: 27 ago. 2025.

UNITY ASSETS BUNDLE EXTRACTOR AVALONIA. **UABEANext4** [ferramenta de extração de assets]. Disponível em:
<https://github.com/nesrak1/UABEANext?tab=readme-ov-file>. Acesso em: 29 abr. 2025.

WOLF, M. J. P., PERRON, B. **The Routledge Companion to Video Game Studies**. 1ª Edição. Routledge, 2014.

ANEXO 1 - Solicitação e autorização da desenvolvedora Astral Shift, por e-mail, para o uso de excertos do jogo para a tradução e localização.

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: sabrinasousa61@gmail.com / sabrina.ananda@ufu.br
+55 34 9727-6990

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

 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.

APÊNDICE 1 – Tradução das *strings* 114 a 228 da noite 1 de *LGTS*, separadas em uma planilha no EXCEL, de autoria minha, Danilo André Porfírio Ferreira Guimarães. 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 = "Now show me your pockets! And make it quick!"	1 string text = "Deixa eu ver seus bolsos! E vai depressa!"
1 string text = "I keep telling you! I didn't steal anything, ma'am!"	1 string text = "Eu já lhe disse! Eu não roubei nada, senhora!"
1 string text = "This is all I have — I swear!"	1 string text = "Isso é tudo que tenho — juro por tudo!"
1 string text = "Coins and weeds...?"	1 string text = "Moedas e... ervas?"
1 string text = "What are you doing up here in the mountains?"	1 string text = "O que você veio fazer aqui nas montanhas?"
1 string text = "I'm a traveler, ma'am..."	1 string text = "Sou uma andarilha, senhora..."
1 string text = "Turn around!"	1 string text = "Vira!"
1 string text = "You say you're a traveler... Are you all by yourself?"	1 string text = "Uma andarilha...? E você está sozinha?"
1 string text = "Yes, I'm traveling alone..."	1 string text = "Sim, estou viajando sozinha..."
1 string text = "I hoped I could rest for the night in this village, but..."	1 string text = "Eu buscava passar a noite nessa vila, mas..."
1 string text = "I saw some people walking in the woods."	1 string text = "Eu vi algumas pessoas andando no bosque."
1 string text = "It frightened me, so I ran to find someplace to hide..."	1 string text = "Eu me assustei... e corri para me esconder em algum lugar."
1 string text = "Be that as it may, you're still..."	1 string text = "Que seja, você ainda..."
1 string text = "Oh, please forgive me, ma'am!"	1 string text = "Ah, me perdoe, por favor, senhora!"
1 string text = "I didn't mean to make such a mess!"	1 string text = "Eu não quis fazer tanta bagunça!"
1 string text = "Would you stop calling me that?"	1 string text = "Quer parar de me chamar disso?"
1 string text = "I'm... I'm sorry..."	1 string text = "Eu... peço desculpas..."
1 string text = "For goodness' sake..."	1 string text = "Pelo amor de Deus..."
1 string text = "All right, well..."	1 string text = "Certo, então..."
1 string text = "I <i>might</i> let you go — if you can prove your innocence, that is."	1 string text = "Eu <i>talvez</i> te deixe ir — se você realmente for inocente."
1 string text = "I don't know what else I can do, ma'am..."	1 string text = "Eu não sei como posso te provar, senhora..."
1 string text = "Well, you can start by cleaning up this mess!"	1 string text = "Pode começar limpando essa zona!"
1 string text = "And then, you can..."	1 string text = "E depois, que tal..."
1 string text = "Ma'am?"	1 string text = "Senhora?"

1 string text = "Yes, that's it! A maid!"	1 string text = "Pois decidi! Uma criada!"
1 string text = "Listen carefully, now!"	1 string text = "Ouça bem!"
1 string text = "First, you'll be tidying up the mess you've made!"	1 string text = "Primeiramente, você vai ajeitar a sua bagunça!"
1 string text = "In fact, you can clean my whole house — from top to bottom!"	1 string text = "Inclusive, você vai limpar a casa inteira, de cabo a rabo!"
1 string text = "That'll teach you not to go storming into strangers' homes!"	1 string text = "Assim você aprende a não sair entrando na casa dos outros!"
1 string text = "I... ma'am..."	1 string text = "Eu... senhora..."
1 string text = "Complaining already, are you?"	1 string text = "Já começou a reclamar?"
1 string text = "Wouldn't you agree this is the least you can do?"	1 string text = "Você não acha que é o mínimo que você pode fazer?"
1 string text = "Oh, of course — I'll gladly do it, ma'am!"	1 string text = "Ah, sim, claro... Eu farei tudo com prazer, senhora!"
1 string text = "Good!"	1 string text = "Ótimo!"
1 string text = "And in exchange, I suppose you can stay here."	1 string text = "E, em troca, acho que você pode ficar por aqui."
1 string text = "But no more thieving!"	1 string text = "Mas chega de roubar!"
1 string text = "I am not a thief, ma'am!"	1 string text = "Não sou ladra, senhora!"
1 string text = "I'll be the judge of that, thank you very much!"	1 string text = "Isso cabe a mim decidir, entendido?"
1 string text = "Anyhow — you work for me and I'll give you a place to stay."	1 string text = "De qualquer forma, você trabalha para mim e eu te dou um lugar pra ficar."
1 string text = "Fair enough, wouldn't you say?"	1 string text = "Justo, não concorda?"
1 string text = "It does sound fair, ma'am, and it <i>is</i> very kind of you, but..."	1 string text = "Sim, senhora, é justo, e <i>é</i> muita gentileza sua, mas..."
1 string text = "I am not a thief!"	1 string text = "Eu não sou uma ladra!"
1 string text = "Fine! You're not a thief!"	1 string text = "Tudo bem! Você não é uma ladra!"
1 string text = "Now, would you stop calling me ma'am?"	1 string text = "Agora, pode parar de me chamar de senhora?"
1 string text = "Do I look like an old hag to you?"	1 string text = "Por acaso tenho cara de idosa?"
1 string text = "You don't, I apologize..."	1 string text = "Não tem, eu peço desculpas..."
1 string text = "My name is Elise — and you'd best remember it!"	1 string text = "Meu nome é Elise — é bom não esquecer!"
1 string text = "Ah, yes..."	1 string text = "Ah, sim..."
1 string text = "I'm so sorry — I forgot to introduce myself!"	1 string text = "Eu sinto muito, eu esqueci de me apresentar!"
1 string text = "My name is Rozenmarine! It's a pleasure to meet you, Miss Elise!"	1 string text = "Meu nome é Rozenmarine! É um prazer te conhecer, senhorita Elise!"
1 string text = "For goodness' sake! Just Elise is fine!"	1 string text = "Pelo amor de Deus! Pode me chamar só de Elise!"
1 string text = "Come, now — you have a lot of work to do!"	1 string text = "Venha — você tem muito trabalho a fazer!"
1 string text = "Yes, of course!"	1 string text = "Sim, pode deixar!"

1 string text = <i>"I'll teach them a thing or two about robbing folks' homes!"</i>	1 string text = "Vou mostrar a eles o que acontece com quem sai roubando a casa dos outros!"
1 string text = <i>"How could you even do all this?"</i>	1 string text = "Como você sequer fez essa bagunça toda?"
1 string text = <i>"Look at my floors!"</i>	1 string text = "Olha o piso!"
1 string text = <i>"I'm so sorry...!"</i>	1 string text = "Eu sinto muito...!"
1 string text = <i>"Even Granny's plates — shattered to pieces!"</i>	1 string text = "Até os pratos da Vovó, só sobraram cacos!"
1 string text = <i>"What are you? A wild boar?"</i>	1 string text = "Você é o que? Um cavalo?"
1 string text = <i>"I'm surprised you didn't break my windows and tear down the walls!"</i>	1 string text = "Estou surpresa que você não estilhaçou as janelas e derrubou as paredes!"
1 string text = <i>"All right... Well..."</i>	1 string text = "Certo... Bem..."
1 string text = <i>"You know what you did!"</i>	1 string text = "Você já entendeu!"
1 string text = <i>"Anyhow — here, take this."</i>	1 string text = "De qualquer forma — aqui, fica com isso."
1 string text = <i>"Make certain you get into every nook and cranny, you hear?"</i>	1 string text = "É bom limpar cada cantinho, entendeu?"
1 string text = <i>"Yes, ma'am..."</i>	1 string text = "Sim, senhora..."
1 string text = <i>"While you're at it, you can sweep the chimney and clean out the fireplace, too."</i>	1 string text = "Enquanto isso, pode limpar a chaminé e a lareira, também."
1 string text = <i>"Oh, and wipe that stain off my wall and wash all my windows!"</i>	1 string text = "Ah, e pode passar pano na mancha da parede e lavar as janelas!"
1 string text = <i>"I want this place <i>sparkling</i> by the time I wake up tomorrow, understood?"</i>	1 string text = "Quero ver esse lugar <i>brilhando</i> quando eu acordar, entendido?"
1 string text = <i>"Of course, ma'am!"</i>	1 string text = "É claro, senhora!"
1 string text = <i>"And I told you to quit calling me that!"</i>	1 string text = "E já disse para parar de me chamar assim!"
1 string text = <i>"Ah, I'm sorry..."</i>	1 string text = "Ah, me desculpe..."
1 string text = <i>"Come, now, let me show you to the well out the back."</i>	1 string text = "Venha, vou te mostrar o poço no quintal."
1 string text = <i>"Oh, I can do it myself, Elise!"</i>	1 string text = "Ah, eu posso ir sozinha, Elise!"
1 string text = <i>"Anything to make up for what I've done!"</i>	1 string text = "Qualquer coisa para compensar o que fiz!"
1 string text = <i>"Look here, lassie — I have no good reason to trust you!"</i>	1 string text = "Olha só, mocinha — não tenho motivo algum para confiar em você!"
1 string text = <i>"I didn't mean to...!"</i>	1 string text = "Ah, eu não quis...!"
1 string text = <i>"Every single corner of this house is to be absolutely spotless by sunrise!"</i>	1 string text = "Cada cantinho dessa casa deve estar imaculado até o nascer do sol!"
1 string text = <i>"Dare to cross me even once and I'll be having a word with the townsfolk!"</i>	1 string text = "Se me enganar uma vez que seja, vou ter uma conversinha com o povo da vila!"
1 string text = <i>"Are we clear?"</i>	1 string text = "Fui clara?"
1 string text = <i>"Yes, Elise..."</i>	1 string text = "Sim, Elise..."
1 string text = <i>"I'm sorry... I'll... I'll do my best..."</i>	1 string text = "Desculpe... Eu... Eu vou dar meu melhor..."

1 string text = <i>"Be careful not to wake me, either — I have Sunday Mass to attend tomorrow!"</i>	1 string text = "Cuidado para não me acordar, inclusive, tenho que ir à missa de Domingo!"
1 string text = <i>"I'll keep quiet..."</i>	1 string text = "Vou ficar em silêncio..."
1 string text = <i>"Good night, Elise..."</i>	1 string text = "Boa noite, Elise..."
1 string text = <i>"(It's best I leave her be...)"</i>	1 string text = "(É melhor deixá-la em paz...)"
1 string text = <i>"(I just gave her quite the earful...)"</i>	1 string text = "(Acabei de dar um baita sermão para ela...)"
1 string text = <i>"Is something the matter, Elise?"</i>	1 string text = "Algo de errado, Elise?"
1 string text = <i>"No, it's nothing..."</i>	1 string text = "Não, não é nada..."
1 string text = <i>"Granny Holle used to love this thing, didn't she..."</i>	1 string text = "A Vovó Holle amava essa coisa..."
1 string text = <i>"I never truly understood why, exactly..."</i>	1 string text = "Nunca entendi bem o porquê..."
1 string text = <i>"So much for St. Walpurga's protection!"</i>	1 string text = "Santa Valburga... de que adianta sua proteção?"
1 string text = <i>"I ought to have thrown you out long ago, lassie!"</i>	1 string text = "Eu devia ter te jogado fora há muito tempo, mocinha!"
1 string text = <i>"A small wooden trunk filled with various knick-knacks."</i>	1 string text = "Um pequeno baú de madeira com várias tralhas."
1 string text = <i>"Whoever broke into my home must be out there somewhere..."</i>	1 string text = "Quem quer que tenha entrado na minha casa deve estar por aqui..."
1 string text = <i>"How am I to sleep like this?"</i>	1 string text = "Não vou conseguir dormir assim..."
1 string text = <i>"I've been meaning to tidy it up, but it's such a hassle..."</i>	1 string text = "Devia ajeitar isso algum dia, mas é tão trabalhoso..."
1 string text = <i>"The old wardrobe's paneled doors stand tall, delicately decorated with an elaborate grapevine motif."</i>	1 string text = "As portas do velho guarda-roupa são decoradas com painéis, delicadamente seguindo a temática de uma videira."
1 string text = <i>"What if they're in the granary...?"</i>	1 string text = "E se estiverem no celeiro...?"
1 string text = <i>"Best go grab my broom before I attempt anything..."</i>	1 string text = "Melhor ir buscar minha vassoura antes de tudo..."
1 string text = <i>"It's too dark to tell what happened here..."</i>	1 string text = "Está escuro demais para entender o que aconteceu..."
1 string text = <i>"I'm not leaving until I make sense of what happened here!"</i>	1 string text = "Não saio antes de descobrir o que aconteceu aqui!"
1 string text = <i>"Whoever it was, they're still out here somewhere..."</i>	1 string text = "Quem quer que seja, ele ainda está por aqui..."
1 string text = <i>"Oh, but I'll show them...!"</i>	1 string text = "Ah, ele vai ver só..."
1 string text = <i>"Palms joined in prayer, the wooden statue of Saint Walpurga grants protection to the faithful."</i>	1 string text = "De palmas unidas, em gesto de oração, a estátua de madeira da Santa Valburga protege aos fiéis."
1 string text = <i>"Now you've done it, Elise..."</i>	1 string text = "Agora foi a gota d'água, Elise..."

1 string text = "There was hardly a need to be that harsh, but still..."	1 string text = "Mal houve necessidade para ser tão grosseira... ainda assim..."
1 string text = "What if she's dangerous, or..."	1 string text = "E se ela for perigosa, ou..."
1 string text = "Worse, even... What if..."	1 string text = "Pior, e se... E se..."
1 string text = "She's the <color=#934494>witch</color> the townsfolk have been talking about?"	1 string text = "Ela for a <color=#934494>bruxa</color> que o povo da vila sempre fala sobre?"
1 string text = "Oh, what would Granny Holle do, I wonder?"	1 string text = "Ai de mim, o que será que a Vovó Holle faria?"
1 string text = "She didn't raise me to be like this..."	1 string text = "Ela não me criou assim..."
1 string text = "I even threatened to tell on her, too..."	1 string text = "Eu até ameacei chamar o pessoal da vila..."
1 string text = "What's done is done, I suppose."	1 string text = "Bem, não adianta chorar pelo leite derramado..."
1 string text = "I'll make sense of it tomorrow, it's best I go to bed..."	1 string text = "Posso pensar nisso amanhã, melhor ir dormir."
1 string text = "Left: ??????\nRight: Primeldorf\nUp: Kieferberg Peaks"	1 string text = "Esquerda: ??????\nDireita: Primeldorf\nUp: Alto Kieferberg"