



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA INGLESA**

**BRENDA TRIANDAFELEDIS**

**A LOCALIZAÇÃO DE *GAMES*: ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DE  
CHESTERMAN DENTRO DO PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO  
DO GAME '*THE COUNT LUCANOR*'**

**CAMPINA GRANDE  
2017**

**BRENDA TRIANDAFELEDIS**

**A LOCALIZAÇÃO DE *GAMES*: ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DE  
CHESTERMAN DENTRO DO PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO  
DO GAME '*THE COUNT LUCANOR*'**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Departamento de Letras e  
Artes da Universidade Estadual da  
Paraíba, como requisito parcial à  
obtenção do título de Licenciada em  
Letras, com habilitação em Língua  
Inglês.

Área de concentração: Tradução

Orientadora: Prof. Ms. Nathalia Leite de  
Queiroz Sátiro.

**CAMPINA GRANDE  
2017**



É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

T821l Triandafeledis, Brenda.

A Localização de *games*: estratégias de tradução de Chesterman dentro do processo de localização do *game 'The count lucanor'* [manuscrito] / Brenda Triandafeledis. - 2017.  
129 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.

"Orientação : Profa. Ma. Nathalia Leite de Queiroz Sátiro, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC."

1. Localização de games. 2. Comunicação. 3. Multimídias.

21. ed. CDD 005

BRENDA TRIANDAFELEDIS

A LOCALIZAÇÃO DE *GAMES*: ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO DE  
CHESTERMAN DENTRO DO PROCESSO DE LOCALIZAÇÃO  
DO GAME 'THE COUNT LUCANOR'

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado a Universidade Estadual da  
Paraíba, como requisito parcial a  
obtenção do título de Licenciatura em  
Letras.

Aprovada em: 12/12/2017.

BANCA EXAMINADORA

Nathalia Leite de Queiroz Sátiro Nota: 10,0  
Prof. Me. Nathalia Leite de Queiroz Sátiro (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Marília Bezerra Cacho Brito Nota: 10,0  
Prof. Me. Marília Bezerra Cacho Brito  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Catarina de Senna de Almeida Borba Nota: 10,0  
Prof. Me. Catarina de Senna de Almeida Borba  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe, por sua dedicação, sacrifícios e companheirismo consegui chegar até aqui, e a meu pai, que incentivou meu amor por jogos, por leitura e por aprender outras línguas.

Agradeço aos professores Felipe Reis, Maria das Neves Soares, Marília Cacho, Raghuram Sasikala, Técio Macedo e Valécio Irineu por seu profissionalismo. Não há nada mais inspirador do que um profissional apaixonado pelo que faz, com seu exemplo espero sempre continuar a me dedicar e a evoluir. A Nathalia Sátiro agradeço em especial pela paciência e dedicação em suas orientações, sem seu incentivo esse trabalho não teria sido possível.

A toda minha equipe de trabalho, meus sinceros agradecimentos. Com vocês pude aprender o que significa amar uma profissão. Eu não poderia desejar por uma equipe melhor de colegas. Em especial, agradeço a Camilo por ser um exemplo de profissional e uma inspiração; a Nehemias, pela amizade sincera durante todos esses anos; a André, por todo o apoio e consideração em todos os momentos; a Alyne, por toda a paciência, confiança e oportunidades oferecidas.

Agradeço aos colegas que compartilharam comigo todos os desafios e os aprendizados, continuem buscando evoluir e a fazer a diferença por onde vocês forem. A Nemise, por ser um exemplo de dedicação e por toda a consideração, apoio e paciência, lhe desejo realizações e alegrias.

*To Janelle Exson, for being the best friend I could have ever wished to have. Your friendship carried me through this graduation, I can only hope to become a better person who is worthy of you.*

A minha família que, direta ou indiretamente, me apoiou continuamente durante esses anos de desafios.

A meus alunos que motivam diariamente a fazer o melhor possível e a enfrentar novos desafios, jamais desistam de aprender e jamais duvidem de seus potenciais.

Muito obrigada a todos que fizeram parte dessa etapa em minha vida, chegou a hora de buscar novos desafios!

## RESUMO

A tradução, um processo que facilita a comunicação desde tempos remotos, hoje em dia pode fazer parte de um processo mais específico chamado localização, dedicado à adaptação de produtos multimídias para mercados estrangeiros. A localização, enquanto um processo recente e que está em constante evolução junto com os avanços tecnológicos, não possui uma ampla variedade de estudos dedicados a si no Brasil, em especial sobre a localização de *games*. Assim sendo, este trabalho tem como objetivos: contextualizar historicamente e caracterizar diferentes tipos de localização no que diz respeito a mídias envolvidas e delimitações criativas; caracterizar o processo de localização de *games* no que diz respeito a seus elementos tradutórios, delimitações criativas e particularidades da indústria; analisar o processo de localização do *game The Count Lucanor* para exemplificar características do processo de localização de *games*; e analisar escolhas tradutórias da localização em PT-BT do *game The Count Lucanor* organizadas de acordo com estratégias de tradução de Chesterman (1997) para exemplificar a presença de elementos culturais na localização de *games*. Esta é uma pesquisa cuja tipologia metodológica se divide em descritiva de cunho bibliográfico para a fundamentação teórica, e que possui característica de uma pesquisa-ação qualitativa na análise. Apoiamos-nos principalmente dos trabalhos de Bernal-Merino (2007a, 2007b), Corliss (2006), Magiron e O'Hagan (2006), e Silva (2015) para fundamentar as caracterizações tecidas sobre a localização e suas tipologias. Para exemplificar elementos da localização de *games*, analisamos o processo de localização do *game The Count Lucanor*, chegando à conclusão que a localização de *games* compartilha várias características com outros tipos de localização e de tradução apresentando, contudo, muitas particularidades que precisam ser estudadas com mais detalhes para beneficiar tanto a área de Estudos da Tradução quando as práticas da indústria de *video game*.

**Palavras-Chave:** Tradução. Localização. Localização de *games*.

## ABSTRACT

Translation, a process which facilitates communication since past times, can, nowadays, be part of a more specific process called localization, which is dedicated to the adaptation of multimedia products to foreign markets. Localization, as a recent process that is in constant evolution as is technology, does not have a broad variety of studies dedicated to it in Brazil, particularly regarding to game localization. Therefore, this paper aims to: historically contextualize and characterize different types of localization regarding to involved medias and creative delimitations; characterize the games localization process regarding to its translatable elements, creative delimitations, and industry particularities; to analyze the process of localization of The Count Lucanor in order to exemplify characteristics of the game localization process; and to analyze choices of translation from the PT-BR localization of The Count Lucanor organized according to translations strategies by Chesterman (1997) to exemplify the presence of cultural elements in game localization. This is a research counting with two types of methodological typology: a descriptive bibliographic study for the theoretical basis, and a qualitative analysis with research-action characteristics. We consider the papers of Bernal-Merino (2007a, 2007b), Corliss (2006), Magiron e O'Hagan (2006), and Silva (2015) to bring a base to the characterizations made about localization and its different types. To exemplify elements of game localization, we have analyzed the localization process of the game The Count Lucanor, coming to the conclusion that game localization shares many characteristics with other types of localization and translation. It shows, however, many particularities that should be studied in more details for the benefit both of Translation Studies area and practices of the video game industry.

**Keywords:** Translation. Localization. Game localization.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – <i>Spacewar!, Pong e Grand Track 10</i> .....	27
Figura 2 – Menu inicial de <i>Plants vs Zombies</i> .....	29
Figura 3 – Exemplo de interface de usuário em <i>The Sims 3</i> .....	30
Figura 4 – Legendas em <i>Dead to Rights</i> .....	31
Figura 5 – Comparação de uma cena do <i>game</i> e do filme de Harry Potter e a Pedra Filosofal .....	34
Figura 6 – Comparação de perspectiva entre <i>Doom</i> (FPS) e <i>Just Cause 3</i> (TPS) .....	39
Figura 7 – <i>Super Mario World</i> .....	39
Figura 8 – Comparação entre <i>Street Fighter</i> e <i>Street Fighter V</i> .....	40
Figura 9 – <i>Dance Dance Revolution</i> .....	40
Figura 10 – <i>The Secret of Monkey Island</i> .....	41
Figura 11 – <i>Fran Bow</i> .....	41
Figura 12 – <i>Silent Hill 2</i> .....	42
Figura 13 – Comparação entre os personagens apresentados em <i>Final Fantasy XII</i> e o menu de criação de personagem principal em <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> .....	44
Figura 14 – <i>Gran Turismo 6</i> .....	44
Figura 15 – <i>Hatoful Boyfriend</i> .....	45
Figura 16 – Menu inicial de <i>The Count Lucanor</i> em inglês e em PT-BR .....	48
Figura 17 – Arquivo de textos de interface de usuário, com destaque para as linhas de 1 à 25 .....	50
Figura 18 – Recorte do arquivo de textos de fala .....	51
Figura 19 – Arquivo com textos da <i>Steam</i> .....	53

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Estratégias de tradução de Chesterman (1997) .....	19
Tabela 2 – Dialogo de provocação antes de uma luta entre Sub-Zero e Cassie Cage .....	33
Tabela 3 – Comparação entre linhas do texto de fala .....	52
Tabela 4 – Exemplos de falas de Hans .....	54
Tabela 5 – Exemplos de falas de Patronio .....	55
Tabela 6 – Exemplos de falas do Cabreiro .....	55
Tabela 7 – Exemplos de figuras de linguagem removidas .....	56
Tabela 8 – Nota deixada por Eisbein para Hans .....	57
Tabela 9 – Poema cantado por Patronio .....	58
Tabela 10 – Poema cantado por Patronio em espanhol e em francês .....	58

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAT	<i>Computer Assisted Translation</i> (Tradução Assistida por Computador)
<i>Datesims</i>	<i>Dating Simulator</i> (Simulação de Romance)
FPS	<i>First Person Shooter</i> (Tiro em Primeira Pessoa)
GALA	<i>Globalization and Localização Association</i> (Associação de Globalização e Localização)
IF	<i>Interactive Fiction</i> (Ficção Interativa)
JRPG	<i>Japanese Role-Playing Game</i> (Jogo de Representação Japonês)
LISA	<i>Localization Industry Standards Association</i> (Associação de Padrões da Indústria de Localização)
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> (Jogo de Interpretação Online e em Massa para Multijogadores)
MT	<i>Machine Translation</i> (Tradução Automática)
PT-BR	Português Brasileiro
RPG	<i>Role-Playing Game</i> (Jogo de Representação)
<i>Sim-ship</i>	<i>Simultaneous Shipment</i> (Envio Simultâneo)
TCL	<i>The Count Lucanor</i>
TPS	<i>Third Person Shooter</i> (Tiro em Terceira Pessoa)



## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	13
1.1	TRADUÇÃO: CONTEXTO HISTÓRICO E DEFINIÇÃO.....	13
1.1.1	<b>Estratégias de tradução</b> .....	17
1.2	LOCALIZAÇÃO .....	19
1.2.1	<b>Localização de softwares</b> .....	22
1.2.2	<b>Localização de sites</b> .....	24
1.2.3	<b>Localização de games</b> .....	25
1.2.3.1	Contextualização histórica.....	26
1.2.3.2	Elementos tradutórios em <i>games</i> .....	28
1.2.3.3	Delimitações criativas e demais particularidades da localização de <i>games</i> .....	31
1.2.3.4	Classificações de <i>games</i> .....	37
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	46
2.1	THE COUNT LUCANOR .....	47
2.2	CATEGORIAS DE ANÁLISE .....	48
<b>3</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS</b> .....	50
3.1	ESTRATÉGIA DE MUDANÇA INTERPESSOAL .....	54
3.2	ESTRATÉGIA DE MUDANÇA DE TROPO .....	56
3.3	ESTRATÉGIA DE MUDANÇA DE ESQUEMA .....	57
	<b>CONCLUSÃO</b> .....	60
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	64
	<b>APÊNDICE A – TEXTOS DE INTERFACE DE USUÁRIO</b> .....	74
	<b>APÊNDICE B – TEXTOS DOS ITENS</b> .....	78
	<b>APÊNDICE C – TEXTOS DO MAPA</b> .....	80
	<b>APÊNDICE D – TEXTOS DE FALA</b> .....	81
	<b>APÊNDICE E – TEXTOS DA STEAM</b> .....	122
	<b>APÊNDICE F – COMPARAÇÃO ENTRE OPÇÕES DO MENU DE INVENTÁRIO EM INGLÊS E EM PT-BR DE <i>THE COUNT LUCANOR</i>.</b>	128

## INTRODUÇÃO

Com a evolução da tecnologia, de modo geral, hoje em dia podemos contar com muitos recursos para que haja tanto comunicação quanto compartilhamento de informações e produtos entre diversas partes do mundo. Nesse processo de globalização, a tradução se faz uma grande aliada, tendo passado por diversas transformações conforme as necessidades e inovações dos meios de comunicação.

Com o advento dos computadores e demais plataformas digitais, houve a necessidade de adaptar a tradução de acordo com as novas formatações e características dos meios digitais, surgindo assim, o processo de localização. De acordo com Corliss (2006), O'Hagan (2007) e Mangiron e O'Hagan (2006) podemos entender a localização como o processo de tradução e adaptação pelo qual certo produto ou conteúdo multimídia passa para ser melhor recebido por um mercado estrangeiro. Embora a tradução seja parte fundamental desse processo, há aspectos tecnológicos e culturais igualmente importantes que fazem com que a localização se torne um processo complexo e diferente da tradução.

Uma das possíveis utilizações desse processo é para a localização de jogos eletrônicos, doravante chamados de *games*. Dentro da indústria de *video games*, esse é um dos processos mais recentes a fazer parte da produção e desenvolvimento de *games*, mas é também cada vez mais comum, visto as tendências de crescimento e expansão mundial desse mercado. Com esse tipo de mídia também podemos exemplificar a variedade de conteúdos com os quais a localização lida.

Acreditamos que estudos dessa natureza possam beneficiar tanto a área de Estudos da Tradução quanto à indústria de *video games*. Como dito por O'Hagan (2007), nas duas áreas há diversos aspectos que ainda são pouco ou não explorados, à despeito da crescente visibilidade e alcance dos *games* na indústria de entretenimento mundial.

Algumas das possibilidades de pesquisa sobre o assunto citados pela autora (O'HAGAN, 2007) que motivaram a produção deste trabalho são: a) exploração e descrição de práticas e normas da localização de jogos; b) investigação do domínio de conhecimento de localizadores sobre o universo de *games*; c) comparação entre as práticas utilizadas ao longo da evolução da localização; d) as delimitações diferenciadas que localizadores têm enquanto traduzem um *game* comparadas a modos mais “tradicionais” de tradução; e) o fato de que a indústria de localização opera mais

baseada em intuição adquirida com a prática do que com fatos e dados adquiridos em pesquisas.

O Brasil, e conseqüentemente o português brasileiro (doravante PT-BR), tem ganhado destaque no mercado internacional de *video games*, e cada vez mais produtos são localizados para nosso país. No entanto, devido à atualidade da relevância da localização e sua incorporação em produtos para o mercado nacional, ainda não são comuns estudos de qualquer natureza sobre a localização, muito menos sobre a localização de *games*, em nosso país.

Sendo assim, este trabalho tem como objetivo geral apresentar o que é a localização e quais as características da localização de *games*. Para tal, contamos com quatro objetivos específicos:

- Contextualizar historicamente e caracterizar diferentes tipos de localização no que diz respeito a mídias envolvidas e delimitações criativas.
- Caracterizar o processo de localização de *games* no que diz respeito a seus elementos tradutórios, delimitações criativas e particularidades da indústria.
- Analisar o processo de localização do *game The Count Lucanor* para exemplificar características do processo de localização de *games*.
- Analisar escolhas tradutórias da localização em PT-BT do *game The Count Lucanor* organizadas de acordo com estratégias de tradução de Chesterman (1997) para exemplificar a presença de elementos culturais na localização de *games*.

Identificamos nesta pesquisa duas tipologias diferentes. A parte de fundamentação teórica é descritiva de cunho bibliográfico, e a análise tem características de pesquisa-ação qualitativa. Na parte teórica, primeiramente discutimos sobre transformações do conceito de tradução através da história e sobre a relevância das estratégias de tradução de Chesterman (1997) para, então explorarmos o processo de localização, contextualizando-o historicamente e de acordo com suas tipologias para, em seguida, focarmos nas características da localização de *games*. Nessa parte vemos o que torna esse processo único, passando por uma breve contextualização histórica das práticas de localização de *games*, quais os principais elementos textuais dentro dos *games* a serem localizados e suas características, e as delimitações criativas que podem influenciar nas escolhas tradutórias de uma localização. O referencial teórico no qual

nos apoiamos conta principalmente com trabalhos de Bernal-Merino (2007a, 2007b), que abordam as particularidades da localização de *games* enquanto um processo que lida com diversos tipos de tradução e mídias. Corliss (2006) nos fornece contexto histórico para a localização de *games* e exemplos de suas características. Magiron e O'Hagan (2006) nos apoiam com comparações entre a localização de *games* e outros tipos de localização. E Silva (2015) aborda os mesmos tópicos dos demais autores mencionados, além de trazer definições para diferentes gêneros de *games*.

Seguida à fundamentação teórica está a seção sobre metodologia, na qual detalhamos a tipologia de nossa pesquisa, apresentamos o *game The Count Lucanor* utilizado na análise e os motivos para sua escolha, e apresentamos as categorias de análise escolhidas.

A análise foi iniciada com considerações gerais sobre os aspectos técnicos do processo de localização de *The Count Lucanor*, seguidas de uma análise de trechos do *game* feita com base no critério de Mangiron e O'Hagan (2006). As autoras agruparam seus exemplos de análise segundo as estratégias de tradução que utilizaram, de forma a demonstrar características da localização de *games*. Quanto às estratégias utilizadas, nos apoiamos em Chesterman (1997) para definir o que são estratégias, qual seu propósito, e caracterizar as estratégias que escolhemos como categorias de análise, a saber: mudança interpessoal, mudança de tropo, e mudança de esquema.

## 1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica está dividida em dois tópicos principais. Inicialmente, procuramos contextualizar historicamente a tradução e apresentar-lhe um conceito que seguiremos durante esse trabalho. Então, abordaremos como avanços na tecnologia moderna se relacionaram com a tradução de forma que o processo de localização se originasse.

O segundo tópico principal está dedicado à localização, iniciando por sua definição e apresentação de particularidades gerais para seguir com a apresentação das localizações de software, de sites, e de *games*. Nos debruçamos mais profundamente sobre a localização de *games*, dando-lhe uma contextualização histórica e detalhando quais são os elementos traduzíveis em *games*, as delimitações criativas e as particularidades da indústria, terminando com uma classificação de gêneros de *games*.

### 1.1 TRADUÇÃO: CONTEXTO HISTÓRICO E DEFINIÇÃO

A comunicação é algo fundamental para os seres humanos e para a vida em sociedade. Desde tempos remotos, temos a necessidade de passar mensagens uns para os outros, e, conforme a humanidade se desenvolveu e línguas diversas surgiram, surgiu também a necessidade de haver comunicação entre falantes de diferentes línguas. Para tal, podemos contar com a tradução.

Há múltiplas definições para tradução, que podem ser conceituadas a partir dos vários elementos envolvidos ou considerados no processo tradutório. Essa multiplicidade de definições ocorre, em parte, pelas mudanças histórico sociais que afetaram as reflexões sobre a tradução com o passar do tempo. Estudar a história da tradução foge ao foco do nosso trabalho, porém mencionaremos brevemente alguns marcos históricos que transformaram o conceito de tradução, até chegarmos ao contexto do conceito que utilizamos nesta pesquisa, à relevância das estratégias de tradução, e ao contexto de origem do processo de localização, tema o qual abordaremos.

Autores diversos acordam que a tradução existe desde tempos anteriores à era comum, e apontam Marco Túlio Cícero, figura importante da Roma antiga, como um dos primeiros a abordar as problemáticas desse processo (BASSNETT, 2002; ROBINSON, 2002 *apud* SILVA, 2015). Cícero distinguiu duas formas de tradução: *verbum pro verbum* e *sensum pro sensum*, que podemos entender como “palavra por

palavra” e “sentido por sentido” respectivamente. O debate proposto por Cícero e suas distinções ainda hoje é uma questão bastante discutida: deve-se traduzir preservando as palavras ou seus sentidos?

Esse questionamento foi elevado a outros patamares com o uso da tradução para fins religiosos, um de seus usos mais marcantes historicamente. O uso da bíblia como um instrumento de evangelização trouxe reflexões sobre a interpretação dos tradutores que seguiam a tradução “sentido por sentido”, o que podia ser visto como um ato de heresia (SILVA, 2015). Outro momento de destaque para essa discussão foi no contexto de criação da famosa expressão *traduttore, traditore* (do italiano: tradutor, traidor). Khodorkovsky (2008) explica que a expressão foi originalmente usada por italianos descontentes com as traduções em francês das obras de Dante Alighieri, as quais eles não sentiam fazer justiça às obras originais.

A propagação de obras literárias para outras línguas em maior escala foi inicialmente possível graças a invenção da prensa e, como dito por Silva (2015), o uso da tradução aumentou consideravelmente nessas condições. A associação entre tradução e literatura, especialmente com obras clássicas, continuou em destaque por muito tempo até que as primeira e segunda revoluções industriais alteraram severamente o andamento do mundo com descobertas tecnológicas em diversas áreas.

A tradução, ainda assim, demorou consideravelmente a ganhar destaque acadêmico e ter sua própria área de estudo, pois era vista apenas como parte do ensino de línguas (PINHO, 2005, p. 210). O método de ensino Gramática-Tradução foi usado durante muito tempo, passando, assim como a tradução em si, por vários graus de quantidade de uso e prestígio, até que na época do pós-método caiu em desuso e difamação por ser considerado inadequado para às necessidades dos aprendizes modernos, que precisavam se comunicar imediatamente em suas atividades diárias, ao contrário de aprendizes de épocas anteriores que aprendiam línguas principalmente por questões de status social ou desenvolvimento acadêmico, como dito por Brown (2007). Somente da década de 1960 em diante a tradução começou a evoluir definitivamente enquanto campo próprio de estudo, ganhando o nome de Estudos da Tradução em 1972 por James S. Holmes (GHANOONI, 2012).

Após a década de 1950, e especialmente da década de 1980 em diante, o mundo entrou em uma onda de globalização em uma escala jamais vista. O desenvolvimento de tecnologias que permitiram a comunicação entre pessoas de diferentes lugares com mundo com crescente eficiência e rapidez acabou despertando também um interesse por

novas possibilidades de uso da tradução. Uma das principais ferramentas que combinam o uso de dispositivos digitais com a tradução é a tradução automática (doravante MT), ou *Machine Translation*, em inglês.

A tradução automática, segundo Morosoff (2016, p. 62) é “uma ação de tradução de textos completamente automática. A tradução é feita inteiramente pelo computador sem qualquer ajuda de tradutores humanos.”<sup>1</sup> Pesquisada desde o fim da década de 1940, a MT enfrentou e enfrenta muitos problemas quanto a sua eficiência e utilidade, passando, inclusive, por mais de uma década de poucos investimentos em pesquisa em grande parte do mundo. É consenso entre vários estudiosos que o principal uso para tais ferramentas é para a assimilação de textos em outras línguas, ou seja, para a compreensão geral do assunto tratado no texto traduzido (HARTLEY, 2009; MUNDAY, 2016). Ela voltou ao interesse de pesquisadores na década de 1980 devido às inovações tecnológicas e científicas e à onda de globalização da época (ALFARO E DIAS, 1998). Exemplo de provedores de MT são o *Google Translate* e o *Systran*.

Outra possível combinação de dispositivos digitais e tradução são as ferramentas de tradução assistida por computador (doravante CAT), ou *computer assisted translation*, do inglês. Diferente das traduções produzidas através de MT, as ferramentas de CAT dependem da intermediação humana para sua utilização e cobrem um extenso alcance de funções, desde correção ortográfica à tradução automática.

Podemos citar a memória de tradução e o gerenciamento de terminologia como dois dos principais usos de CAT, seguindo a descrição de Hartley (2009) para ambos. A primeira provê ao tradutor acesso a bancos de dados de frases e termos traduzidos previamente. Esse tipo de ferramenta é especialmente útil para tradução de documentos cujo conteúdo seja repetitivo, pois ao consultar os bancos de dados o tradutor pode aceitar ou manipular as propostas dadas pelo programa e, assim, aumentar sua produtividade. A segunda funciona como uma outra opção caso os bancos de dados não ofereçam soluções suficientes ao que o tradutor estava buscando. Esse serviço pode oferecer ao tradutor tabelas com correspondências entre termos em diversas línguas, assim como informações de ordem linguística, conceitual, pragmática, bibliográfica e de gerenciamento, para maior consulta e aumento de produtividade durante a execução do trabalho.

---

<sup>1</sup> [...]an action of fully automatic text translation. The translation is carried out entirely by the computer with no help of human translators whatsoever. (MOROSOFF, 2016, p.62, tradução nossa)

Até então, quando nos referimos a tradução neste tópico, o fizemos de forma superficial, considerando-a apenas como o processo de decodificar uma mensagem em uma língua e sua posterior recodificação em outra, e também o produto desse processo (PINHO, 2005, p. 215). Porém, para ampliar as percepções que teceremos sobre tradução, é importante mencionarmos as categorias de tradução de Jakobson (1959), que são: tradução intralingual, tradução interlingual e tradução intersemiótica. A primeira refere-se ao processo de tradução que acontece dentro de uma mesma língua, a segunda ao processo tradutório entre conteúdos de línguas diferentes, e a terceira ao processo de tradução entre conteúdos verbais e não-verbais (um texto para uma imagem, por exemplo).

Além dessas categorias, consideremos dois apontamentos feitos por Oustinoff (1956) sobre a tradução: 1) ela envolve a transferência ou condução de conteúdo de uma língua-fonte à uma língua-alvo, com seu produto final podendo favorecer uma das línguas; 2) a linguística prestou grandes colaborações ao desenvolvimento de teorias da tradução ou, em outras palavras, ao desenvolvimento de material científico que descreve e detalha as operações tradutórias.

Retomamos aqui a discussão milenar da tradução “sentido por sentido” ou “palavra por palavra” para argumentar em favor da primeira. Hurtado Albir (1998, p. 42 *apud* LUCINDO, 2006, p. 3) define tradução como “processo de reexpressão do sentido que as palavras e frases adquirem no contexto”. O que buscamos expor com essa definição é o caráter social da tradução, uma vez que, se ela lida com elementos linguísticos, lida com os sentidos elaborados dentro de contextos sócio histórico culturais. Muito provavelmente os italianos que criaram *traduttore*, *traditore* o fizeram para expressar sua oposição ao favorecimento de elementos tipicamente franceses nas obras de Dante, algo que pode ocorrer segundo Oustinoff (1956).

Acrescentando à importância dos sentidos e contextos fonte e alvo para a tradução, temos a definição de tradução de Baker (1998 *apud* BRANCO, 2011, p. 162): “habilidade de significados específicos serem transferidos de uma língua para outra sem mudanças radicais” e também a de Klein-Braley & Franklin: “tradução é a transferência de conteúdos de uma cultura para outra”<sup>2</sup> (1998, p. 56).

Mais uma vez enfatizamos a tradução como um processo entre culturas, sentidos e contextos, de forma que, após traçarmos um paralelo entre as definições dos autores

---

<sup>2</sup> [...] *translation is the transfer of content from one culture to another.* (KLEIN-BRALEY & FRANKLIN, 1998, p.56, tradução nossa)



acima, chegamos a definição de tradução que utilizaremos neste trabalho: a tradução é um processo no qual sentidos de um conteúdo de origem são transformados de forma a serem coerentes com os sentidos de um conteúdo alvo, levando em consideração características culturais e contextuais de ambos os conteúdos.

A essa definição, porém, é importante acrescentar considerações sobre a parte prática da tradução. Enquanto as culturas e os contextos envolvidos são elementos fundamentais ao processo, tradutores têm de lidar com normas e formas dos textos com os quais trabalham. Nesse aspecto, o desenvolvimento de teorias e material descritivo sobre operações tradutórias que fundamenta o campo de Estudos da Tradução também é de suma importância, assim como apontado por Oustinoff (1956).

Em particular, descrições detalhadas das estratégias de tradução que tradutores usam em seu trabalho são relevantes para melhor compreender como cada escolha pode afetar os elementos no produto final da tradução.

### 1.1.1 Estratégias de tradução

Um dos autores que mais se destacam na descrição de estratégias de tradução é Chesterman (1997), e ele elabora sua percepção de estratégias de tradução a partir de considerações sobre outras estratégias que lidam com línguas. O autor afirma que da mesma forma que estratégias de comunicação servem para resolver problemas de comunicação, e que ser capaz de utilizar estratégias de aprendizagem é uma característica de bons aprendizes de línguas, o trabalho de tradutores é fundamentalmente resolver problemas de comunicação que podem contar com certas estratégias para fazer um bom trabalho.

Chesterman (1997, p. 88, 89) completa que estratégias de tradução servem “não para alcançar equivalência, mas simplesmente para chegar a melhor versão a que eles [os tradutores] conseguem pensar, o que consideram a tradução ideal”<sup>3</sup> e que, assim sendo, são “formas explícitas de manipulação textual”<sup>4</sup>.

Quando as formas de organização e definição das estratégias, podemos destacar uma das formas abordadas por Chesterman (1997), que divide estratégias de tradução nos níveis “global” e “local”, sendo as estratégias globais considerações mais gerais

---

<sup>3</sup> [...] *not to achieve equivalence, but simply to arrive at the best version they can think of, what they regard as the optimal translation.* (CHESTERMAN, 1997, p. 88, tradução nossa)

<sup>4</sup> *Forms of explicitly textual manipulation.* (CHESTERMAN, 1997, p. 89, tradução nossa)

sobre o texto, como por exemplo definir qual a relação entre textos fonte e alvo, e quais as prioridades na tradução daquele texto. Já as estratégias locais são considerações sobre como traduzir itens específicos dentro do texto.

O autor foca sua atenção nas estratégias locais, argumentando que, quando utilizadas para produção, elas poderiam se resumir a uma ampla solução chamada:

“mude algo” [...]: se você não está satisfeito com a versão alvo que vem a mente de imediato – porque ela parece agramatical, ou estranha semanticamente, ou pragmaticamente fraca, ou o que seja – então mude algo nela. O “não estar satisfeito” é evidencia de um problema de tradução<sup>5</sup>. (CHESTERMAN, 1997, p.92)

Contudo Chesterman (1997) não se limita a essa definição vaga e, baseando-se nas propostas de outros autores, oferece uma estrutura de três categorias principais para estratégias locais: sintáticas, semânticas e pragmáticas. Algo que o autor busca deixar claro é que essas categorias não são estanques, nem se referem a pares de língua em particular. Elas podem ser utilizadas, a princípio, em traduções entre quaisquer línguas, e diferentes estratégias podem se sobrepor umas as outras ou ocorrer paralelamente.

Embora os nomes de cada categoria já indiquem sua natureza, vamos agora fornecer mais detalhes sobre cada uma. A categoria sintática se ocupa principalmente de mudanças de natureza sintática que afetam a forma do texto. A categoria semântica inclui estratégias que manipulam os significados do texto, ocupando-se principalmente de escolhas lexicais, mas também de outros aspectos que podem afetar o significado de uma frase (alterações na forma escolhida para enfatizar algo, por exemplo). A categoria pragmática é a mais ampla das três: as estratégias que lhe pertencem alteram principalmente a mensagem como um todo, refletindo as escolhas que o tradutor fez em nível “global” para a tradução do texto, além de poderem implicar o uso de estratégias das outras categorias.

Chesterman (1997) incluiu dez estratégias em cada categoria, listadas a seguir:

---

<sup>5</sup> “Change something” [...]: if you are not satisfied with the target version that comes immediately to mind – because it seems ungrammatical, or semantically odd, or pragmatically weak, or whatever – then change something in it. The “being not satisfied” is thus evidence of the existence of a translation problem. (CHESTERMAN, 1997, p.92, tradução nossa).

Tabela 1 – Estratégias de tradução de Chesterman (1997)

Número	Sintáticas	Semânticas	Pragmáticas
1	Tradução literal	Sinonímia	Filtro cultural
2	Empréstimo, calque	Antonímia	Mudança de explicitação
3	Transposição	Hiponímia	Mudança de informação
4	Deslocamento de unidade	Conversões	Mudança interpessoal
5	Mudança estrutural da frase	Mudança de abstração	Mudança de elocução
6	Mudança estrutural da oração	Mudança de distribuição	Mudança de coerência
7	Mudança estrutural de período	Mudança de ênfase	Tradução parcial
8	Mudança de coesão	Paráfrase	Mudança de visibilidade
9	Deslocamento de nível	Mudança de tropo	Reedição
10	Mudança de esquema	Outras mudanças semânticas	Outras mudanças pragmáticas

Fonte – Chesterman (1997)

A relevância dessas estratégias para esta pesquisa estão em sua utilização para analisar as escolhas tradutórias feitas durante o processo de localização do *game The Count Lucanor*. Procuramos, assim, melhor compreender como as alterações feitas na versão PT-BR podem afetar a experiência dos jogadores dessa localização, e também verificar descritivamente as alterações de elementos culturais e contextuais que, como discutimos anteriormente nesse tópico, são fundamentais a tradução de um texto.

## 1.2 LOCALIZAÇÃO

Hoje em dia tradutores profissionais e amadores utilizam softwares com essas funções para uma melhora da consistência e agilidade em seus trabalhos. Um dos principais exemplos de software dessa natureza é o *SDL Trados* que conta com as ferramentas de memória de tradução, gerenciamento de terminologia, gerenciamento de traduções, tradução automática e localização de softwares.

Outro processo que surgiu através da relação entre tradução e meios eletrônicos foi a localização. Sendo um processo de ampla aplicação, podemos encontrar definições variadas para ele. Primeiramente, podemos considerar a definição de Corliss (2006, p. 1), que descreve a localização como “uma ampla escala de práticas desenvolvidas para adaptar softwares para mercados regionais específicos”<sup>6</sup>. Com essa definição limitamos

<sup>6</sup> [...]a wide range of practices designed to adapt software for specific regional markets. (CORLISS, 2006, p. 1, tradução nossa).

a localização a um processo que se preocupa com produtos de software e as modificações feitas neles para sua melhor recepção em outros mercados.

Porém, há também os conceitos providos pela LISA (*Localization Industry Standards Association*, ou Associação de Padrões da Indústria de Localização), que foi uma importante organização de troca de informações e promoção de inovações nas áreas de conteúdos envolvidos na localização de softwares e similares entre seus associados. Funcionando entre 1990 e 2011, a organização afirma que “A localização é o processo de adaptar e fabricar um produto de forma que ele transmita a mesma impressão e aparência de um produto fabricado nacionalmente”<sup>7</sup> (LISA, 2003, p. 3) e também que “A localização envolve a adaptação de *qualquer* aspecto de um produto e serviço que seja necessário para que esse produto seja vendido ou usado em outro mercado.”<sup>8</sup> (LISA, 2007, p. 11).

Além disso, a LISA (2007) lista algumas possibilidades para as questões envolvidas na localização, sendo elas linguísticas, físicas, técnicas, culturais e relacionadas a negócios. Vemos, então, uma descrição mais precisa da ampla escala mencionada por Corliss (2006), e uma reiteração de que as modificações feitas na localização dependem das necessidades do mercado onde o produto será consumido.

A respeito da individualidade de cada mercado alvo, um termo específico é comumente utilizado: *locale*. Pym (2017) define *locale* como:

[...] Um conjunto de parâmetros linguísticos e culturais que definem o contexto de utilização final. [...] Tradutores dificilmente trabalham para línguas ou culturas inteiras; nossos públicos sempre foram mercados locais, ‘locales’, para os quais faltava o termo adequado. (PYM, 2017, p. 233)

Desde já podemos apontar que, tendo em vista a prioridade do processo na adequação para o mercado alvo, o localizador terá algumas diferenças em seus processos de escolha diferentes dos vistos em outras mídias. Voltaremos a esse conceito posteriormente, mas vemos agora mais duas definições que esclarecem as principais características de um produto que podem ser alteradas em uma localização.

Segundo a *Zaum Language Services*, uma empresa que provê serviços de tradução e localização, a localização

---

<sup>7</sup> *Localization is the process of adapting and manufacturing a product so that it has the look and feel of a nationally-manufactured piece of goods.* (LISA, 2003, p.3, tradução nossa).

<sup>8</sup> *Localization involves the adaptation of any aspect of a product or service that is needed for a product to be sold or used in another market.* (LISA, 2007, p.11, tradução nossa).

diz respeito a ajustes que incluem idioma, moeda local, data e hora, símbolos, ícones e cores, além da conferência de requisitos legais e da análise de elementos que possam resultar em erros de interpretação dos usuários. Na localização, o produto é direcionado a um determinado país ou público e se constitui como uma etapa importante para aceitabilidade do produto pelo público-alvo. É importante salientar também que a localização não se trata somente de realizar a tradução, uma vez que símbolos e signos transitam por diversos significados em um contexto cultural. (ZAUM LANGUAGE SERVICES, 2016, p. 1)

A GALA (*Globalization and Localização Association*, ou Associação de Globalização e Localização), que é a atual principal associação de trocas de informação e práticas inovadoras nessa área, diz que:

A localização (também referenciada como “l10n”) é o processo de adaptar um produto ou conteúdo para um locale ou mercado específico. A tradução é apenas um dos vários elementos do processo de localização. Além da tradução, o processo de localização pode incluir:

- Adaptação de gráficos para os mercados alvos
- Modificação de conteúdo para servir às preferências e hábitos de consumo de outros mercados
- Adaptação de design e layout para que textos traduzidos sejam mostrados adequadamente
- Conversão a requerimentos locais (tais como moedas ou unidades de medida)
- Usar formatação local correta para datas, endereços e números de telefone
- Lidar com regulamentações locais e requerimentos legais

O alvo da localização é dar ao produto a aparência e impressão de ter sido criado especificamente para um mercado alvo, não importa sua língua, cultura ou localização<sup>9</sup>. (GALA, 2017, p. 1)

Ambas as organizações distinguem a tradução da localização, mencionando a segunda como um processo mais amplo do qual a tradução faz parte. Essa distinção se faz necessária devido à localização lidar com formatações, aspectos técnicos e não linguísticos que não são abordados (ou aceitos) em contextos “tradicionais” de tradução. É importante que haja considerações a questões legais envolvendo os conteúdos do produto localizado, adaptação de elementos de medida (como horas, unidades de medida, data e endereços, entre outros), e adaptação de elementos de *layout* ou

---

<sup>9</sup> *Localization (also referred to as "l10n") is the process of adapting a product or content to a specific locale or market. Translation is only one of several elements of the localization process. In addition to translation, the localization process may also include: Adapting graphics to target markets; Modifying content to suit the tastes and consumption habits of other markets; Adapting design and layout to properly display translated text; Converting to local requirements (such as currencies and units of measure); Using proper local formats for dates, addresses, and phone numbers; Addressing local regulations and legal requirements; The aim of localization is to give a product the look and feel of having been created specifically for a target market, no matter their language, culture, or location. (GALA, 2017, p. 1, tradução nossa).*

símbolos. Tudo isso é feito para que o produto se adapte as condições culturais e de vendas esperadas de um produto específico do *locale*.

Visto as definições acima apresentadas, entendemos a localização como o processo de tradução e adaptação física e cultural pelo qual certo produto passa para ser recebido por um mercado estrangeiro como sendo um produto feito localmente.

Tanto em contextos comerciais quanto em contextos acadêmicos, a localização é um processo relativamente muito recente. Portanto sua exploração, embora visivelmente em crescimento, ainda carece de pesquisas que abordem uma enorme variedade de possibilidades de uso, tais como as citadas por O'Hagan (2007) já mencionadas previamente na Introdução, e ecoadas por Bernal-Merino (2007a) e Montón (2007).

Além de uma definição geral, também é importante entender que um processo de localização terá particularidades de acordo com o tipo de produto no qual é utilizado. Vemos a seguir algumas características da localização de softwares, de sites, e de *games*, traçando alguns paralelos entre os três tipos para em seguida explorar o último mais extensivamente.

### **1.2.1 Localização de softwares**

A localização de softwares pode ser definida através de algumas características. Primeiramente, há a questão de em qual etapa no desenvolvimento do software sua possível localização para outros mercados é considerada. Hoje em dia, muitos desenvolvedores já se preocupam com isso durante os estágios de planejamento e produção de seus softwares, ou seja, aderem à tendência de internacionalização na produção de softwares. Pym (2017) define a internacionalização, nesse contexto, como:

O processo de generalizar um produto de modo que ele possa administrar múltiplas línguas e convenções culturais sem a necessidade de redesenho. A internacionalização acontece ao nível do desenho do programa e do desenvolvimento de documentação. (PYM, 2017, p. 233)

A organização Mozilla (2005), embora sob o termo globalização, define o mesmo processo como:

Elaborar e desenvolver produtos de software para funcionar em múltiplos locais. Esse processo envolve identificar os locais que devem ser suportados, elaborar funções que dão suporte esses locais, e escrever

códigos que funcionem igualmente bem em qualquer um dos locais suportados.<sup>10</sup> (MOZILLA, 2005, p. 1)

Ou seja, a elaboração do software já deve levar em consideração que ele será adaptado para outros mercados que terão necessidades diferentes do mercado original, tanto a respeito do idioma usado quanto a suas funcionalidades. Pensar no processo de localização nesse ponto do desenvolvimento de um produto pode se tornar uma vantagem no aspecto financeiro para os criadores do software, pois não será necessário que outras adaptações sejam feitas posteriormente para exportá-lo (ZAUM LANGUAGE SERVICES, 2017).

Em segundo lugar, a localização de softwares pode ser identificada pelos tipos de texto que fazem parte dos produtos e devem ser traduzidos. Podemos citar como os principais, que de acordo com a organização Mozilla (2005) são incluídos (mas não se limitam) à: interface de usuário, documentação e embalagem.

Outra característica desse tipo de localização são as possíveis mudanças na estrutura e código do software para atender às necessidades de um *locale*. Essas mudanças podem incluir modificações na geometria do programa e customização de funções, como alterações nos atalhos utilizados no teclado e adaptações em consideração a ordem de escrita de uma língua, se partindo da esquerda ou partindo da direita por exemplo (MOZILLA, 2005; PYM, 2017).

Há ainda a questão da limitação da criatividade dos localizadores. Por lidar com códigos e formatações pré-definidas, o espaço e caracteres disponíveis para a tradução é o quesito principal que os localizadores devem levar em conta. Como dito por Silva (2015, p. 10), a criatividade empregada nas localizações é mais voltada ao gerenciamento das incompatibilidades de tamanho e *design*, considerando que o “rácio de tradução para outras línguas nunca ser de 1:1”.

Problemas envolvendo limitações de *layout* também podem ser resolvidos com ajuda dos desenvolvedores, que podem modificar o código do software de forma a melhor comportar a tradução do texto em questão, ou podem ter minimizado e/ou evitado esse tipo de problema ao produzir um software internacionalizado (como mencionado acima).

---

<sup>10</sup> *Designing and developing a software product to function in multiple locales. This process involves identifying the locales that must be supported, designing features which support those locales, and writing code that functions equally well in any of the supported locales.* (MOZILLA, 2005, p. 1, tradução nossa)

Em conclusão, podemos dizer que as principais características que definem a localização de softwares são: a preocupação com a funcionalidade para qual o software foi desenvolvido (que deve apresentar a mesma qualidade para todos seus *locales*); os textos a serem traduzidos no software (interface de usuário, documentação, embalagem); possíveis modificações necessárias na geometria e funções disponíveis em versões para *locales* diferentes; e a limitação da criatividade dos localizadores de software, que devem guiar-se principalmente pelo espaço disponível para sua tradução.

### 1.2.2 Localização de sites

Na localização de sites, ou de páginas da internet, podemos perceber uma gama diferenciada de elementos que a define. Da mesma forma que na localização de softwares, há tipos de textos em particular que se destacam nos sites, porém atualmente a variedade aumenta consideravelmente. São corpos de texto, títulos, palavras chave, *hyperlinks*, menus, imagens, áudios, gráficos e vídeos (PYM, 2010) compondo uma unidade coesa de elementos com suas respectivas formatações a serem considerados para tradução.

Uma das características provindas de tal variedade é a possibilidade de leitura não linear das páginas. Pym (2010) explica que usuários de páginas da internet percebem-nas como não linear por poderem determinar o ritmo e a quantidade de leitura que fazem na internet, diferente do que ocorre quando acompanham legendas em um filme ou leem um livro, por exemplo. Juntamente a essa informação, há a pesquisa feita por Nielsen (2008) sobre a leitura de jornais online, mostrando uma porcentagem de 20 a 28% de informação lida pelos usuários em cada site. Além disso, o autor chegou à média de 25 segundos por visita (acrescidos de 4,4 segundos para cada 100 palavras lidas), o que o leva a concluir que os usuários gastam boa parte de seu tempo considerando o *layout* da página, as imagens e ferramentas de navegação.

Podemos acrescentar à tal preocupação a necessidade de outras informações particulares serem adaptadas para o público alvo e a funcionalidade esperada do site. Payne (2004) dá grande destaque aos elementos culturais na localização de sites, que podem estar presentes nas escolhas de conteúdo, imagens, símbolos e até nas cores da página. Como exemplo, o autor cita que:



Ao incluir fotos de funcionários é sensato adapta-las pelo que a audiência alvo vê positivamente. Uma foto do diretor atrás de uma mesa em um escritório será ótima para uma sociedade que respeita seus superiores e mais velhos, mas para uma sociedade igualitária é melhor mostrar o diretor em meio a sua equipe <sup>11</sup>(PAYNE, 2004, p. 1).

Vemos, portanto, que uma característica culturalmente subjetiva como o respeito aos mais velhos pode afetar a experiência daqueles que utilizam um site localizado, reforçando a importância da consideração a elementos culturais na localização de sites. Mais especificamente, podemos incluir unidades de medida (tempo, dinheiro, endereço, telefone, datas, etc.) e também um cuidado com os conteúdos multimídia aos elementos que têm uma necessidade de adaptação nesses casos. Tan (2001) atenta para o fato que, dependendo da velocidade da conexão da internet de lugares diferentes, sites com conteúdo “pesado”, como muitas imagens ou vídeos, podem ser evitados pelos usuários daquele *locale*.

De acordo com outro quesito, similar à localização de softwares, os localizadores têm de tomar cuidado com quaisquer alterações dos códigos utilizados na programação dos sites (PYM, 2010). Acidentes dessa natureza, contudo, são grandemente minimizados pela tendência de internacionalização que também se estende para os sites. Dessa forma, a modificação de características diversas é facilitada para usuários que não lidam com programação, principalmente através do uso de programas que extraem os textos traduzíveis sem afetar os códigos e fornecem outras ferramentas para auxílio da tradução, como apresentado na contextualização sobre CAT.

### 1.2.3 Localização de *games*

Dentre os tipos de localização, a localização de *games* pode ser considerada como uma das mais complexas. Mas antes de detalhar as características desse processo específico, é necessário definir a qual tipo de mídia estamos nos referindo. Como mencionado anteriormente na Introdução, essa área específica de pesquisas ainda é pouco explorada, e as possibilidades para futuros estudos são amplas. Como tal, um dos problemas que podemos encontrar ao buscar material sobre o assunto é a falta de termos padronizados.

---

<sup>11</sup> *When including pictures of personnel it is wise to tailor these to what the target audience will look positively upon. A picture of the Director behind a desk in an office will be fine for a seniority respecting society, but for an egalitarian society it is better to show the Director mixing with staff.* (PAYNE, 2004, p. 1, tradução nossa).

Um deles é um termo para se referir aos jogos eletrônicos. O'Hagan (2007) mencionou cinco termos utilizados por pesquisadores diferentes: *computer games*, *electronic games*, *digital games*, *videogames*, e *video games*. Todos se referem a um “Jogo em que imagens e sons aparecem numa tela de televisão ou de computador desafiando o usuário a manipulá-las eletronicamente, a tomar decisões rápidas e/ou a responder a perguntas e desafios exibidos na tela” (MICHAELIS, 2017, p. 1).

O termo original do inglês e convencionado mundialmente é *video game*, porém, em PT-BR, dicionários diversos (MICHAELIS, 2017; PRIBERAM, 2017; DICIO, 2017) apresentam o verbete *videogame*, com definições múltiplas que se referem tanto aos jogos eletrônicos como aos consoles nos quais eles são jogados. Essa ambiguidade pode gerar certa confusão acerca do que nos referimos, então, para evitar essa duplicidade de sentido, e também para tentar estabelecer um padrão dentro das pesquisas nacionais, optamos pelo termo *games* quando nos referirmos aos jogos eletrônicos, e reservaremos *video game* para as plataformas de jogo.

Dessa forma, seguimos agora com uma contextualização histórica da localização de *games*, seguida de uma apresentação dos elementos traduzíveis em *games*, das delimitações criativas e suas demais particularidades. Por fim, classificamos alguns dos principais gêneros de *games*.

### 1.2.3.1 Contextualização histórica

Dito isso, a indústria de *video games* teve um crescimento impressionante desde sua origem até hoje em dia, com um lucro estimado de 99,6 bilhões de dólares em 2016 (NEWZOO GAMES, 2016). Esse valor torna-se ainda mais impressionante se comparado, por exemplo, com o lucro de bilheteria da indústria cinematográfica em 2016, que foi de 38,3 bilhões de dólares (NEWZOO GAMES, 2016). Esse crescimento reflete-se no aumento da complexidade e qualidade de *games* produzidos para as mais diversas plataformas.

O desenvolvimento de *games* teve início na década de 1940 nos Estados Unidos. Longe dos produtos de entretenimento que temos hoje em dia, esses *games* eram experimentos com as tecnologias disponíveis na época, na busca por novas aplicações e desenvolvimento na área da computação feitos principalmente em universidades e em laboratórios militares (THEY CREATE WORLDS, 2014). As possibilidades da época envolviam jogos focados em problemas lógicos, como *nim*, *xadrez*, *jogo da velha*,

damas e vinte-e-um (MUSEUM OF PLAY, 2017), até que em 1962 *Spacewar!* foi inventado e, embora não se possa afirmar que tenha sido o primeiro *game* ou o mais importante da época, certamente ele influenciou fortemente a forma pela qual *games* eram vistos (CASTRO, 2013).

Entre o fim da década de 1960 e o início da década de 1970 foi que ocorreu o primeiro destaque dos *video games* com o lançamento do primeiro console doméstico, *Odyssey*, pela *Magnavox* em 1968 e o lançamento do jogo *Pong* em *arcade* (ou fliperama) pela *Atari* em 1972 (MUSEUM OF PLAY, 2017).

O lançamento de *Pong* nos Estados Unidos foi a deixa para que companhias japonesas entrassem nesse mercado, com a fabricação e distribuição de clones de *Pong* já em 1973 (PICARD, 2013). A motivação das companhias japonesas diferenciava-se das americanas por seu contexto pós-guerra, quando as indústrias nacionais de eletrônicos, eletrodomésticos e computadores já estavam bem estabelecidas, e o governo promovia agressivamente campanhas para o consumo de bens nacionais (PICARD, 2013).

As experiências de negócios internacionais entre Japão e Estados Unidos nascidas nesse contexto logo se aplicaram aos *video games*, e o Japão, enquanto líder em desenvolvimento de produtos de hardware e software entre a década de 1970 até a década de 1990, tornou-se um grande exportador de *games* para os Estados Unidos e também para a Europa (PICARD, 2013).

Podemos afirmar, portanto, que a localização, mesmo que de forma simplificada, está presente na indústria de *video games* desde cedo, com um agravante durante as fases iniciais: como dito por Corliss (2006), os *games* feitos para as primeiras gerações de *video games* tinham gráficos muito abstratos e simples, de forma que qualquer alteração feita a um título ou arte poderia transformar severamente qualquer narrativa ou representação associada com ele, como podemos perceber nos exemplos da Figura 1.

Figura 1 - *Spacewar!*, *Pong* e *Grand Track 10*



Fonte – imagem compilada pela autora de THE DOT EATERS (2012; 2014); SUPERULLY (2011)

Um forte exemplo de como esses elementos externos podiam afetar um *game* pode ser encontrado em *PAC-MAN*, lançado em 1980 pela *Namco*. No original japonês, o título do game era *Puck-man*, aludindo à onomatopeia japonesa *puck-puck* ou *paku-paku* que representa o som de mastigar (ROSENBERG, 2017). No entanto, *puck* pode ser facilmente confundido com outras palavras (inclusive com palavrões) em inglês, de forma que ao ser distribuído nos Estados Unidos, seu nome foi alterado para *PAC-MAN*.

Com o passar do tempo e o desenvolvimento da tecnologia, os *games* ganharam cada vez mais popularidade mundialmente, e evoluíram para produções muito mais complexas que contam com diversos elementos multimídia. Como dito por Mangiron e O'Hagan (2006):

Os principais títulos de games atuais apresentam muitos elementos a serem traduzidos, refletindo funções de gameplay detalhadas com gráficos 3D de tirar o folego, som surround e a incorporação de vozes humanas assim como sequências cinematográficas dentro do game.<sup>12</sup> (MANGIRON E O'HAGAN, 2006, p. 1)

Se nos primeiros *games* qualquer alteração tradutória poderia mudar drasticamente sua apresentação, hoje em dia há outras preocupações. Com tantos elementos a serem considerados, dificilmente seria possível fazer uma mudança drástica dessa natureza. Uma preocupação mais relevante seria a de manter coerência entre o que é passado em cada elemento, de forma a não prejudicar a imersão e experiência dos jogadores.

Falaremos agora sobre os principais elementos a serem traduzidos em um *game*, comparando suas características com aquelas mencionadas acima sobre outros tipos de localização.

### 1.2.3.2 Elementos tradutórios em *games*

Dependendo do gênero do *game*, a influência dos diálogos e narração para o entendimento da história pode ser maior ou menor. O universo de um *game* de *RPG* como os da série *Final Fantasy*, por exemplo, é composto por muitos elementos

---

<sup>12</sup> *Today's major game titles present many elements to be translated, reflecting intricate gameplay features with breathtaking 3D graphics, surround-sound and incorporation of human voices as well as in-game cinematics.* (MANGIRON E O'HAGAN, 2006, p.1, tradução nossa)

complexos que revelam características sociais dos personagens. Como dito por Silva (2015, p. 15) “Os diálogos adquirem desde logo uma conotação quase literária, usando figuras de estilo ou maneiras de falar arcaicas (para simular uma personagem antiga ou com pouca perícia em situações sociais)”. Isso pode dar aos localizadores uma maior responsabilidade e liberdade na hora de escolher quais recursos da língua alvo serão adequados para transmitir os sentidos da experiência original do *game*.

Com os menus e a interface de usuário encontramos considerável semelhança com as características associadas à localização de softwares. Os menus e interfaces afetam, principalmente, a funcionalidade do *game* enquanto um software, e a questão do espaço disponível torna-se de essencial importância para as escolhas de tradução. No menu inicial de *Plants vs Zombies* por exemplo, o texto mescla-se à imagem de forma que possíveis localizações necessitariam dar uma atenção especial ao desenho das letras além da tradução do texto em si, como podemos ver na Figura 2.

Figura 2 – Menu inicial de *Plants vs Zombies*



Fonte - PLANTS VS. ZOMBIES WIKI (2017)

Silva (2015, p. 15) lista como itens de interface de usuário “todo o conjunto de recursos visíveis que o jogador tem durante o jogo”, como por exemplo “indicadores como a vida e magia restantes, o mapa e diversos pontos de interesse[...]”. Nos *games* da série *The Sims* temos outros exemplos de interfaces de usuário com vários elementos a serem considerados, incluindo informações sobre o estado dos personagens, objetivos opcionais, relógio e calendário, além dos botões de acesso a outros menus, mostrados na Figura 3.

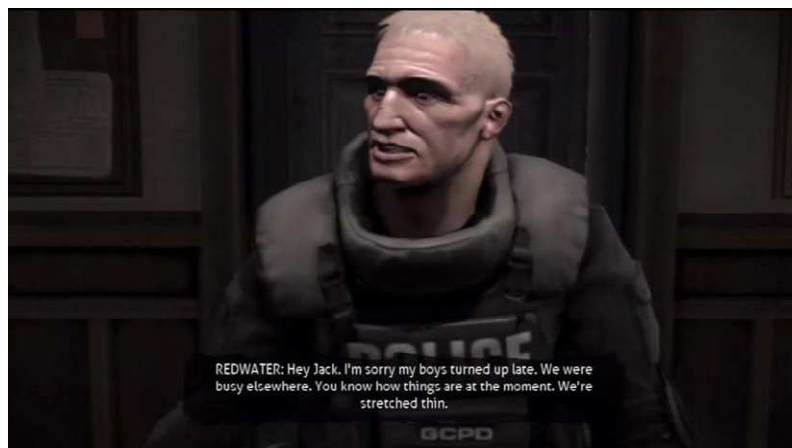
Figura 3 – Exemplo de interface de usuário em *The Sims 3*

Fonte – imagem recortada pela autora de BRANDON PENA (2011)

Mangiron e O'Hagan (2006) afirmam que a criatividade e originalidade com as quais a tradução desses elementos é feita está no mesmo patamar de importância (se não em um maior) do que o puro aspecto funcional: “Isso se deve ao principal propósito de um game ser entreter o usuário, enquanto a dimensão utilitária é o objetivo de um software de negócios”<sup>13</sup> (MANGIRON E O'HAGAN, 2006, p. 1).

Sequências cinematográficas são muito comuns aos *games* de hoje em dia, e seus processos de tradução não diferem muito dos processos de dublagem de filmes ou animações, porém há consideráveis diferenças quando consideramos a parte de legendagem. Mangiron e O'Hagan (2006) chamam atenção para o fato de a maioria dos *games* de origem japonesa serem dublados para o inglês e posteriormente legendados para outros idiomas. Além disso, as autoras mencionam a presença de legendas intralinguais e interlinguais sob o controle do jogador (assim como em DVDs) apresentadas num ritmo mais rápido que acompanhe as ações ocorridas no *game*. Também há diferenças sobre o espaço disponível para essas legendas: ele pode ser medido por *pixels* invés de caracteres, o nome da personagem a falar normalmente aparece na tela, e a quantidade de linhas de legenda pode ser maior, sem necessariamente levar em consideração unidades semânticas (MANGIRON E O'HAGAN, 2006), assim como no exemplo da Figura 4.

<sup>13</sup> *This is because the main purpose of a game is to entertain the user, whereas the utilitarian dimension is the goal of business software.* (MANGIRON E O'HAGAN, 2006, p. 1, tradução nossa).

Figura 4 – Legendas em *Dead to Rights*

Fonte - GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES (2017)

Há ainda outros elementos tradutórios que compõem um *game* externamente, ou seja, que não fazem parte do *game* em si, mas que acompanham o produto para quem o adquire. Bernal-Merino (2007a) menciona o manual, a embalagem, o site oficial e o arquivo “leia-me”, sendo que cada um deles apresenta suas próprias combinações de imagens, textos promocionais e textos técnicos.

Vimos, portanto, que há uma considerável variedade de elementos tradutórios em *games*. Por esses elementos não serem exclusivos aos *games*, a localização de *games* compartilha várias características com outros tipos de localização e tradução, mantendo, contudo, características próprias devido as particularidades de apresentação, funcionalidade e combinação de textos dos *games*.

### 1.2.3.3 Delimitações criativas e demais particularidades da localização de *games*

Além das características particulares de diferentes tipos de texto em um *game*, um localizador deve seguir várias delimitações criativas, que podem ou não beneficiar seu trabalho. Primeiramente, há a questão de que um localizador terá seu trabalho facilitado se compreender certas regras que regem o universo dos *video games*. Ou seja, se for um jogador ele próprio, poderá saber de características de gêneros específicos e preferências dos consumidores do produto no qual está trabalhando, tendo, portanto, uma experiência diferenciada para fazer certas escolhas no processo de tradução (O'HAGAN, 2007; SILVA, 2015).

Coletti e Motta (2013) descrevem particularidades do processo de localização para PT-BR do game *APB: Reloaded*, cujos autores participam enquanto revisores e

localizadores de *patches*<sup>14</sup> lançados para o game. Eles descrevem como chegaram a tradução “leiaute” para o termo “*skin*”, usado dentro do *game* para descrever características estéticas das armas:

Após muita pesquisa e discussão, quatro possíveis traduções foram levadas para votação do grupo, e decidiu-se que a melhor definição para as skins do jogo seria “leiaute”. Inicialmente, alguns colegas se posicionaram contra a localização de skin, alegando que este é um termo muito recorrente dentro da comunidade gamer e que já estaria inserido no vocabulário do público-alvo. Entretanto, ao final da discussão, todos saíram satisfeitos com a escolha, pois as pesquisas e debates geraram argumentos concisos, que convenceram a todos quanto à opção escolhida. (COLETTI E MOTTA, 2013, p. 4)

Vemos, portanto, que a experiência dos membros da equipe enquanto jogadores afetou suas escolhas devido a suas percepções sobre convenções do universo dos *games*.

Outro aspecto no qual ser um jogador pode influenciar é o respeito e consideração ao cânon de obras criadas e já traduzidas. Muitas vezes, *games* são partes de séries famosas lançadas ao longo de muitos anos, ou são adaptações de outros tipos de mídias. Por exemplo, a série *Mortal Kombat*, que começou a ser lançada em 1992 em formato *arcade*, tem mais de vinte lançamentos para diversos *video games* em sua história, e já vendeu mais de 35 milhões de cópias pelo mundo todo (MORTAL KOMBAT WIKI, 2017; GAUDIOSI, 2015). *Mortal Kombat X*, lançado em 2015, teve uma recepção bastante controversa no Brasil, devido a problemas e inconveniências em sua localização, principalmente alguns relacionados à personagem Cassie Cage.

Em *Mortal Kombat X*, Cassie Cage apareceu pela primeira vez, carregando consigo certas expectativas dos fãs por ser filha de dois outros personagens importantes da série que aparecem desde o primeiro *game*. As primeiras controvérsias sobre a localização dela para PT-BR surgiram com o anúncio de que a cantora Pitty seria sua dubladora, e não uma atriz ou dubladora profissional. Paola (2015, p. 1) critica “As palavras proferidas por Cage parecem ser as de alguém em uma sala calmamente lendo um papel, desprovidas de emoção e soltas em relação ao resto do diálogo”.

Após o lançamento do *game*, os fãs observaram que os problemas se estendiam a tradução das falas em si, não só ao trabalho de Pitty enquanto dubladora. Um exemplo é o diálogo entre Cassie Cage e o personagem Sub-Zero:

---

<sup>14</sup> *Patches* são softwares lançados para corrigir ou atualizar aspectos de outros softwares ou *games* após seu lançamento inicial. Fonte – HAMMERSCHMIDT (2012)



Tabela 2 - Diálogo de provocação antes de uma luta entre Sub-Zero e Cassie Cage

Personagem	Original em inglês	Localização em PT-BR
Sub-Zero	<i>Where are your companions?</i>	Onde estão seus companheiros?
Cassie Cage	<i>Don't need them, I got this.</i>	Não precisa, eu tenho isso.
Sub-Zero	<i>A serious error in judgement.</i>	Um sério erro de avaliação.

Fonte - GAMER'S LITTLE PLAYGROUND (2015); PELO (2015)

Não queremos aqui, contudo, apenas fazer uma crítica ao trabalho da cantora ou ao *game*, mas sim abordar como um trabalho de localização pode afetar um produto relacionado a uma marca de importância no mercado. Os problemas de localização e suas conseqüentes repercussões negativas alcançaram tamanha escala em proporção à fama de *Mortal Kombat*. Se o *game* não fosse muito conhecido e não fizesse parte da cultura popular, é muito provável que tais problemas passassem sem demais repercussões.

Outra situação, agora de *games* feitos como adaptações de outras mídias, está na série Harry Potter. A coleção de livros escrita por J.K. Rowling é um fenômeno de popularidade mundial, e naturalmente as histórias da série foram adaptadas para outros formatos, incluindo filmes e *games*.

Tomemos como exemplo o primeiro livro da série. *Harry Potter and the Philosopher's Stone* foi lançado pela editora *Bloomsbury* em 1997, sendo publicado pela *Scholastic Corporation* nos Estados Unidos como *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* em 1998 e trazido ao Brasil como Harry Potter e a Pedra Filosofal pela editora Rocco em 2000 (WIKIPEDIA, 2017a; WIKIPEDIA, 2017b)

Tanto o filme quanto o *game* para PC referentes a essa publicação foram lançados em novembro de 2001, sendo que através de uma parceria entre a *Warner Bros* (responsável pelo filme) e a *KnowWonder* (produtora do *game*), o *game* pode contar com cenários e características presentes no filme (CASAMASSINA, 2001; HARRY POTTER WIKI, 2017; SULIC, 2001). Um dos acontecimentos marcantes da história é a presença de um *troll* dentro de Hogwarts, e o modo como o trio principal o enfrentou; essa cena foi retratada tanto no *game* como no filme, e podemos comparar as duas versões na Figura 5.

Figura 5 – Comparação de uma cena do *game* e do filme de Harry Potter e a Pedra Filosofal



Fontes – imagem compilada pela autora de HARRY POTTER (2013); MRGAMINGZONE (2012)

Nas versões em PT-BR tanto do filme quanto do *game*, muito do vocabulário específico do universo de Harry Potter utilizado foi o vocabulário criado por Lia Wyler na tradução do livro, mantendo assim, uma conexão entre as mídias, e uma coerência à franquia. *Games* com características similares (adaptações de outras mídias ou que fazem referência a conteúdos já criados) são particularmente propensos a envolver conteúdos com direitos autorais, o que traz mais uma delimitação ao localizador de tais *games*.

Outros casos também podem ser considerados nessa situação, como se a utilização da música presente em um *game* será permitida nas versões localizadas, se há a presença de referências dentro do texto que não poderá ser utilizada, se o nome de algum item ou personagem pode causar problemas com pessoas ou entidades daquele *locale*. Como demonstrativo para a última situação, Mangiron e O'Hagan (2006) explicam que o personagem principal do *game Final Fantasy IX*, Jitan no original japonês, teve seu nome alterado em diferentes países. Jitan tornou-se Zidane nos Estados Unidos, mas na Europa, por causa do famoso jogador de futebol de mesmo sobrenome, os localizadores foram instruídos a escolher outros nomes para evitar problemas legais.

Há ainda outra questão que pode afetar bastante a localização de um *game*: os prazos de entrega. Assim como mencionado na localização de softwares, os desenvolvedores podem assumir diferentes posturas a respeito da importância que dão ao processo de localização dentro da criação de um *game*, considerando-a desde etapas iniciais ou como algo a ser resolvido tardiamente (CORLISS, 2006). Grande parte da indústria está seguindo a tendência de utilizar o modelo de envio simultâneo (*sim-ship*, do inglês *simultaneous shipment*), ou seja, múltiplas localizações do *game* são lançadas

em uma mesma data escolhida de acordo com as tendências do mercado (BERNAL-MERINO, 2007b).

Por não depender apenas da vontade dos desenvolvedores, a data de envio simultâneo acaba por ser inalterável (salvo exceções específicas), e qualquer parte de pós-produção ou acabamento do *game* tem, obrigatoriamente, que ficar pronta com antecedência a ela. Bernal-Merino (2007b) aponta uma das estratégias usadas pelos desenvolvedores, caso a localização esteja incluída nesses elementos de acabamento, como sendo a contratação de mais equipes e/ou profissionais para compensar o atraso na tradução do material.

Por sua vez, um grande número de pessoas envolvidas na localização pode acarretar outro problema: a falta de sincronia entre os localizadores. A comunicação e sincronia entre as equipes têm de ser muito bem coordenadas para que não haja incoerências entre as traduções do *game*. Para isso, a utilização de ferramentas de CAT torna-se praticamente indispensável para melhor gerenciar o compartilhamento de informação entre as equipes.

A despeito de todos esses fatores já mencionados que podem afetar a localização de *games*, diversos autores (BERNAL-MERINO, 2007b; MANGIRON E O'HAGAN, 2006; CORLISS, 2006; SILVA, 2015) concordam que o problema mais desafiador enfrentado pelo localizador ou equipe de localizadores é falta de contexto para suas escolhas tradutórias. Por questões de sigilo e direitos autorais, o material ao qual os tradutores tem acesso normalmente não inclui contato direto com o *game*. São arquivos de texto e/ou imagem que não necessariamente seguem a ordem cronológica da história, ou que abordam as diversas escolhas possíveis a cada situação sem indicação clara de sua conexão. Exemplos da organização desse tipo de arquivo podem ser vistos nos Apêndices de A a D.

Retomando brevemente as críticas feitas à localização em PT-BR de *Mortal Kombat X*, Paola (2015) presume que os problemas na tradução tenham sido causados justamente pela falta de contexto:

[...]É trabalho da localização adaptar criativa e corretamente, justamente para passar por cima disso [incompatibilidades básicas entre material fonte e alvo], e não simplesmente fazer uma transformação literal e errada. É possível que tais defeitos sejam resultado de um tradutor que só teve acesso ao texto, sem ver o contexto do jogo, o que tornaria difícil uma boa tradução. (PAOLA, 2015, p. 1)

Nesse tipo de situação, Bernal-Merino (2007b) e Mangiron e O'Hagan (2006) apontam que o tradutor dependerá muito mais de seus instinto e experiência para ajudar em suas escolhas. No quesito experiência podemos incluir alguns elementos mencionados anteriormente: conhecimento sobre o universo dos *games*, conhecimento sobre a franquia da qual o game faz parte e atenção a possíveis problemas legais com alguma parte do material.

Para encerrar essa seção, vamos abordar um conceito que permeou nosso trabalho e é a culminância de todos os pontos que discutimos até então sobre a localização, em especial sobre a localização de *games*: um *game* provê uma experiência ao jogador. Diferentemente de sua posição de espectador em relação a outros tipos de mídia (como filmes ou livros), um jogador assume um papel ativo em sua relação com um *game*, tornando-se o “mestre de seu destino”<sup>15</sup> (BERNAL-MERINO, 2007b, p. 1).

O que Bernal-Merino (2007b) procura expor com essa expressão é a relação única que o jogador estabelece com o protagonista de um *game*. Os desafios que compõem o *game*, mesmo seguindo um roteiro e uma narração, serão percebidos e enfrentados de forma singular de acordo com as habilidades e personalidade de cada jogador. O autor diz ainda que o objetivo principal da localização deve se fazer com que o jogador sinta-se como o próprio herói do *game* e que, para isso, não importa em qual língua o *game* foi originalmente desenvolvido, contanto que ele estabeleça uma comunicação “em todos os níveis com o jogador para que a suspensão de descrença não seja interrompida”<sup>16</sup> (BERNAL-MERINO, 2007b, p. 1).

Além de todos os pontos textuais que incluímos ao processo de localização de *games* e das delimitações criativas, há ainda um elemento cuja responsabilidade está com os desenvolvedores: alterações nas mecânicas e design do game. Um forte exemplo de alterações feitas dessa natureza pode ser encontrado com o game *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*. Seu primeiro lançamento ocorreu no Japão em 2006 para o *PlayStation 2*, mas, devido à insatisfação dos desenvolvedores com o game e à recepção do público (mais negativa do que esperado), diversas mudanças foram feitas para a versão internacional lançada em 2008 (FINAL FANTASY WIKI, 2017).

---

<sup>15</sup> [...]“masters of their destiny.” (BERNAL-MERINO, 2007b, p.1, tradução nossa).

<sup>16</sup> [...]at all levels in order not to break the suspension of disbelief. (BERNAL-MERINO, 2007b, p. 1, tradução nossa).

Shoemaker (2006) lista as mudanças feitas, com destaque para as relacionadas a Vincent (o personagem principal): Vincent corre mais rápido, pode dar pulos duplos e atacar enquanto está no ar, seu tempo de resposta às armas é mais rápido, e seu movimento de esquiva foi substituído de rolar para um *dash*<sup>17</sup>. Por ser um TPS, a posição da câmera também foi alterada, saindo de uma visão por cima do ombro para uma acima de Vincent, facilitando a navegação. Os ataques especiais (chamados *Limit Breaks* no game) passaram a depender de itens especiais e não da barra de magia.

Os modos do *game* e suas dificuldades também foram alterados. O modo Fácil foi removido, mas um modo Super Difícil foi incluído, e sua conclusão garante ao jogador acesso a conteúdos extras, como mais missões, modelos dos personagens, uma galeria com artes e outra com as músicas do *game*. Por fim, o modo multijogador online foi removido em favor do conteúdo extra que pode ser desbloqueado, considerando também que o público norte-americano não fazia muito uso dos serviços online e dos dispositivos necessários a esse tipo de acesso, ao contrário do público japonês.

O que foi mantido do original japonês na versão internacional foram duas músicas da trilha sonora escritas e interpretadas pelo cantor Gackt, que também se relaciona com o universo de *Final Fantasy VII* por dublar e ser o modelo do personagem Genesis (FINAL FANTASY WIKI, 2017). Com a crescente globalização e a comunicação facilitada entre culturas, é interessante ver casos onde a demanda de um *locale* é ter acesso a certos conteúdos da versão original de um produto.

Com todas essas alterações e os motivos pelos quais foram feitas, nós reforçamos a diferença entre tradução e localização, a importância dos aspectos culturais na localização, e a importância de desenvolvedores levarem o processo de localização de seus produtos desde cedo na produção do mesmo.

#### 1.2.3.4 Classificações de *games*

Voltando aos temas dos benefícios que um localizador pode ter se compreender o universo dos *games*, os *games* podem ser classificados de diversas formas. Podemos considerar os desenvolvedores, se foi uma produção feita por desenvolvedores famosos com um grande orçamento (*games AAA*) ou se por desenvolvedores independentes (normalmente com um orçamento menor, *games indie*). Podemos considerar também se

---

<sup>17</sup> *Dash* é uma habilidade de locomover-se rapidamente na horizontal que permite ao personagem atravessar distancias curtas em questão de milésimos. Fonte – TVTROPES (2017a)

o *game* terá modos de interação para mais de um jogador ou não (um jogador, multijogador, multijogador massivo), e se esses modos de interação serão online ou não.

Mas, principalmente, o gênero do *game* terá grande influência nas expectativas criadas para ele. Segundo O'Hagan (2007), *games* normalmente são estruturados de forma que o jogador avance passando por desafios progressivamente mais difíceis, mas cada gênero apresenta um certo padrão que pode ser previsto e reconhecido pelo jogador.

Definir em detalhes todos os gêneros em que um *game* pode se encaixar seria uma tarefa por demais complexa, pois como dito por Silva (2015), para que a indústria de *games* continue rentável devem existir *games* dos mais variados tipos, que agradem aos mais variados gostos. É importante também mencionar que dificilmente um *game* se encaixa puramente em um único gênero. O mais comum hoje em dia é que *games* misturem características principais de gêneros diferentes para tentar criar experiências diferenciadas aos jogadores, ou que novas possibilidades sejam exploradas dentro de gêneros consagrados.

Dito isso, apresentamos a seguir características e subcategorias de alguns dos gêneros mais populares de *games*, baseados nas definições de Silva (2015), Stahl (2005) e TvTropes (2017b; 2017c; 2017d).

#### a) Ação

Um dos gêneros mais antigos e amplos para *games*, com uma característica principal: a mostra de destreza e habilidade por parte do jogador em desafios de natureza frenética ou de combate. Embora certamente haja aqueles que se destaquem por uma história interessante, aspectos narrativos normalmente não são o foco de *games* de ação, deixando a preocupação maior com aspectos como a eficiência dos controles e menus de interface.

Aqui podemos encaixar *shooters*, ou *games* de tiro como são popularmente chamados no Brasil, podendo ser *first person shooters* (também FPS; tiro em primeira pessoa) ou *third person shooters* (também TPS; tiro em terceira pessoa). A diferença entre os dois se dá pela perspectiva assumida pelo jogador em relação a seu personagem no *game*, sendo a mesma que seu personagem em um FPS e a de uma câmera posicionada atrás ou sobre o personagem em um TPS, como podemos comparar na Figura 6. Exemplos de *shooters*: *Battlefield*, *Call of Duty*, *Dead Space*, *Doom*, *Halo*, *Just Cause*.

Figura 6 – Comparação de perspectiva entre *Doom* (FPS) e *Just Cause 3* (TPS)

Fontes – imagem compilada pela autora de DINGMAN (2016); MEO (2016)

*Platformers*, ou games de plataforma, também podem ser considerados *games* de ação. Nesse tipo de *game*, o jogador controla seu personagem por cenários tradicionalmente 2D (embora hajam vários *games* 3D), dependendo de suas habilidades de pulo e *timing* para ultrapassar obstáculos. Um dos exemplos mais populares do gênero é a série de *games* protagonizadas pelo personagem Mario produzida pela Nintendo, visto na Figura 7. Exemplos de *platformers*: *Cuphead*, *Donkey Kong Country*, *Little Nightmares*, *Ori and The Blind Forest*, *Prince of Persia*, *Sonic the Hedgehog*, *Super Mario World*.

Figura 7 – *Super Mario World*

Fonte – CARVALHO (2017)

*Games* de luta são, como o próprio nome já indica, *games* focados em combates físicos um contra um. Há a possibilidade de enfrentar o próprio *game*, mas normalmente esses *games* são mais aproveitados por amigos que queiram provar suas habilidades uns contra os outros. É comum que esses *games* sejam parte de séries com vários produtos lançados, acompanhando o desenvolvimento tecnológico dos *video games*, como podemos ver na comparação entre *Street Fighter* e *Street Fighter V* na Figura 8. Exemplos de *games* de luta: *King of Fighters*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Tekken*.



Figura 8 – Comparação entre Street Fighter e Street Fighter V



Fontes – imagem compilada pela autora de FARELLY (2015); TENCH (2016)

Em *games* de ritmo ou música, o jogador deve seguir os comandos pedidos na tela acompanhando uma música ou ritmo. Os mais populares são *games* de dança, como *Dance Dance Revolution* na Figura 9, e *games* que simulam a experiência de tocar um instrumento, como *Guitar Hero* e *Rock Band*.

Figura 9 – Dance Dance Revolution



Fonte – MCKINNEY (2016)

#### b) Aventura

Outro dos gêneros mais antigos, que começou a se destacar especialmente com os *games* desenvolvidos para PCs. *Games* de aventura envolvem elementos de quebra cabeça, exploração e narrativa, podendo ou não haver combate.

Os primeiros *games* de aventura são os chamados *text based* (baseado em texto) ou *interactive fiction* (também IF; ficção interativa) desenvolvidos para PC. Fundamentalmente, os comandos são inseridos através de comandos em texto, e os aspectos narrativos são de grande importância para o sucesso do *game* assim como a resolução de quebra cabeças. Um dos primeiros exemplos notáveis do gênero é *The Secret of Monkey Island*, visto na Figura 10. Outros exemplos são: *Façade*, *King's Quest*, *Thimbleweed Park*, e *Zork*.



Figura 10 – *The Secret of Monkey Island*

Fonte – WIKIPEDIA (2017c)

*Games* do tipo *Point-and-click* (apontar e clicar) requerem que o jogador interaja com o cenário com o mouse (ou “cliques” se considerarmos aqueles feitos para plataformas com *touch screen*). São muito populares desde que surgiram, talvez pela facilidade com que podem ser feitos e sua relativa simplicidade de jogabilidade, mas também porque apresentam uma grande variedade de possibilidades: podem apresentar elementos narrativos complexos ou nenhuma narração, podem ter gráficos elaborados ou simples, problemas lógicos ou exploração de cenário, etc. Há *games point-and-click* em abundância em sites de *games* online (com destaque para aqueles feitos para crianças), mas também *games* elaborados para um público adulto, que exigem bastante atenção e inteligência para serem resolvidos, como *Fran Bow* visto na Figura 11. Exemplos de *games point-and-click*: *Day of The Tentacle*, *Full Throttle*, *Myst*, *Papers, Please*, *Tales From The Borderlands*, *The Wolf Among Us*.

Figura 11 – *Fran Bow*

Fonte – KILLMONDAY GAMES (2016)

### c) Ação-Aventura

Como mencionado no início deste tópico, dificilmente *games* se encaixam apenas em um gênero, e há uma combinação em particular que tem grande destaque na indústria: *games* de ação-aventura. Neles, elementos narrativos e resolução de quebra cabeças se misturam com momentos de combate, normalmente seguindo a exploração de um lugar exótico ou aterrorizante. Exemplos de *games* de ação-aventura: *Assassin's Creed*, *The Last of Us*, *Tomb Raider*, *Uncharted*.

Dentro dessa categoria podemos incluir também *games* de *survival horror* (terror de sobrevivência). O diferencial entre *games* de *survival horror* e outros de ação-aventura está no sentimento de tensão do jogador, que deve manter-se vivo através de um cenário com atmosfera opressiva e tentando escapar de inimigos assustadores, enquanto gerenciando os recursos disponíveis. Seu arsenal e/ou formas de combate são limitados ou inexistentes. Diversos *games* desse gênero são voltados para audiências mais maduras, e podem conter cenas gráficas e perturbadoras, a exemplo da série *Silent Hill* (Figura 12) que estabeleceu uma estética marcante dentre os *games survival horror*, além de contar com elementos de terror psicológico. Exemplos de *survival horror*: *Alien: Isolation*, *Amnesia: The Dark Descent*, *Fatal Frame*, *Outlast*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *The Evil Within*.

Figura 12 – *Silent Hill 2*



Fonte – SILENT HILL WIKI (2017)

### d) RPG

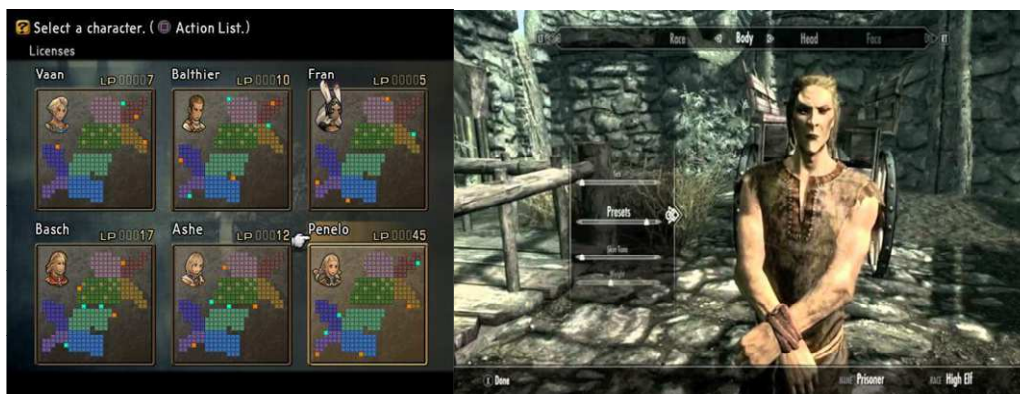
Do inglês *role playing game* (jogo de representação), esse gênero de *game* pode incluir narrativas muito complexas, utilizando sequências cinematográficas para desenvolver a história. Também são comuns várias possibilidades de customização de

personagem (ou a apresentação de personagens memoráveis) e uma grande quantidade de atividades possíveis de serem realizadas, além da missão principal a ser realizada. Normalmente o *gameplay* de RPGs dura muitas horas, nas quais o jogador pode evoluir seu(s) personagem(ns) em habilidades diversas e adquirir múltiplos itens de natureza diversa (de armas e armaduras à comida e itens de cura) ao explorar o mundo do *game*, seguindo a história principal ou missões paralelas. Exemplos de RPGs: *Dragon Age*, *Final Fantasy*, *League of Legends*, *Mass Effect*, *The Elder Scrolls*, *The Witcher*, *World of Warcraft*.

Há dois principais fatores de diferenciação para *games* de RPG: se são para um jogador ou múltiplos jogadores (online ou off-line), e se são de origem ocidental ou oriental. Muitos RPGs oferecem a opção de ser jogados online ou off-line, ou oferecem diferentes *games* na mesma série focados nos diferentes modos de interação. Há também a variação chamada MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*, ou jogo de interpretação online e em massa para multijogadores) na qual jogadores podem jogar nos parâmetros estabelecidos acima, mas em tempo real e interagindo com outros jogadores ao redor do mundo.

Já a questão da origem ocidental ou oriental influencia mais nos aspectos narrativos e de customização. RPGs orientais, que em sua maioria são japoneses e consequentemente chamados de JRPGs (*japanese role-playing game*), costumam apresentar uma narração mais linear, com destaque para os gráficos, cenas cinematográficas e personagens já pré-definidos para a história (ou seja, com menos possibilidades de customização). RPGs ocidentais por sua vez, costumam dar ao jogador muita liberdade para customizar seu(s) personagem(ns), e também mais liberdade de exploração no mundo do *game*. Os *games* da série *Final Fantasy* (um JRPG) apresentam personagens prontos, cuja customização costuma se limitar aos itens utilizados por cada um e seus poderes. Já a série *The Elder Scrolls* oferece opções de customização muito mais detalhadas e abrangentes para o personagem principal, da cor de seus olhos até sua raça, como podemos ver na Figura 13.

Figura 13 – Comparação entre os personagens apresentados em *Final Fantasy XII* e o menu de criação do personagem principal em *The Elder Scrolls V: Skyrim*



Fontes – imagem compilada pela autora de FINAL FANTASY WIKI (2017b); GHOSTROBO (2011)

### e) Simulação

Aqui podemos encontrar talvez a mais vasta categoria de *games*, visto que a premissa básica é simular algum aspecto da realidade, incluindo elementos fantasiosos ou não. *Games* que simulam esportes ou corridas são bastante populares, mas também *games* que simulam o gerenciamento de cidades ou estabelecimentos, e até alguma situação da vida. Em qualquer uma dessas categorias podemos encontrar *games* em posições variadas em uma escala entre “realista” e “humorístico”. A série Gran Turismo é bastante conhecida por sua fidelidade ao caráter realista enquanto um simulador de corridas de carro, como pode ser visto na Figura 14.

Figura 14 – *Gran Turismo 6*



Fonte – IGN (2013)

Outros exemplos de simuladores são: *Keep Talking and Nobody Explodes*, *Microsoft Flight Simulator*, *Need for Speed*, *Railroad Tycoon*, *SimCity*, *Stardew Valley*, *The Forest*, *The Sims*, *Theme Hospital*.

Há uma subcategoria em particular que se diferencia das demais, que são os *dating simulators* (*datesims*, ou simulação de romance). Neles o elemento narrativo tem mais destaque, e o objetivo é seguir uma história básica fazendo escolhas e evoluindo seu próprio personagem de forma a agradar um personagem em particular do *game* para ter acesso a uma história especial focada nesse personagem (também chamada de *ending*, ou simplesmente de final). Essa categoria de *games* pode ser considerada infame por alguns, pois na maioria das vezes a história especial do personagem termina com conteúdo sexual, mas há amplas possibilidades de premissas para *datesims*, como o cômico *Hatoful Boyfriend*, no qual todos os personagens são pássaros (Figura 15).

Figura 15 – *Hatoful Boyfriend*



Fonte – BAIXAKI (2016)

Por ter seu foco principal na narrativa, também é possível encaixar *datesims* em *games* de aventuras. Exemplos de *datesims* são: *Clannad*, *Dream Daddy*, *Hatoful Boyfriend*, *HuniePop*, *Mystic Messenger*, *Tokimeki Memorial*.

## 2 METODOLOGIA

Nossa pesquisa, por se dividir em duas partes, possui duas tipologias diferentes. Podemos afirmar que a primeira parte dela, na qual exploramos a fundamentação teórica, é descritiva de cunho bibliográfico. Segundo Moreira e Caleffe (2006, p. 70) a pesquisa descritiva “baseia-se na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas melhoradas por meio da observação objetiva e minuciosa, da análise e da descrição.” Os autores também afirmam que normalmente pesquisas descritivas ou exploratórias fazem parte de uma etapa inicial à obtenção de explicações científicas.

Essa tipologia de pesquisa está de acordo com nossos objetivos, que visam proporcionar maior conhecimento sobre o processo de localização através de sua descrição e posterior análise de dados para exemplificação de características descritas. O cunho bibliográfico se apresenta em nossa dependência de “material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2002. p. 44) para contextualizarmos e tecermos nossas considerações sobre o tema.

Quanto à parte de análise em nossa pesquisa, afirmamos que ela possui características de uma pesquisa-ação de caráter qualitativo. Moreira e Caleffe (2006, p.89, 91) descrevem a pesquisa-ação como “uma intervenção de pequena escala no mundo real e um exame muito de perto dos efeitos dessa intervenção.”, cujo foco de resultado está na “obtenção de um conhecimento preciso para um propósito e situação particulares”.

Vemos essa tipologia como coerente com os objetivos de análise de nossa pesquisa, pois o material analisado foi localizado por nós (intervenção em pequena escala) de forma a ser possível exemplificar características da localização de games discutidas na fundamentação teórica. O conhecimento que pretendemos formar a partir de tal análise não pode ser generalizado para todos os processos de localização de *games*, mas pode nos ajudar a demonstrar etapas desse processo e exemplificar algumas delimitações criativas de localizadores (conhecimento preciso para propósito e situação particulares).

Flick e cols. (2000 *apud* GÜNTHER, 2006, p.202) citam como características da pesquisa qualitativa “a compreensão como princípio do conhecimento”, “a construção da realidade”, “a descoberta e a construção de teorias” dentro dessa abordagem, e a dependência de textos para a coleta de dados e posterior interpretação. Vemos essas características como coerentes tanto com a tipologia descritiva de cunho bibliográfico



tanto com o que esperamos prover com a análise de dados através da pesquisa-ação. Ou seja, melhor compreensão do fenômeno descrito e suas características, visando a construção de conhecimento sobre o tema.

## 2.1 THE COUNT LUCANOR

Primeiramente, é importante esclarecer que desejávamos fazer pessoalmente a localização de um *game* para verificar em primeira mão questões abordadas durante a fundamentação teórica sobre delimitações criativas da localização de *games*, e também pela falta de material sobre o assunto que motivou esta pesquisa em primeiro lugar.

Assim sendo, o *game* escolhido e que localizamos e posteriormente analisamos seu processo de localização foi *The Count Lucanor* (doravante TCL), desenvolvido e publicado pela companhia *Baroque Decay*. Lançado em 3 de março de 2016, o *game* está atualmente disponível para PC, Mac e Linux na *Steam*, uma plataforma online que permite que jogadores comprem *games* e interajam entre si de diversas formas.

Um dos pontos de interesse de TCL é o modo com que os desenvolvedores combinaram características de *games* de aventura e *survival horror* com um visual em *pixel art* (arte pixelada) para criar sua história. Outro ponto é a trilha sonora, que usa melodias do compositor Johann Sebastian Bach modificadas com a ferramenta *chiptunes*<sup>18</sup>. A união do visual em *pixel art* e das melodias em *chiptunes* cria um apelo especial aos jogadores que gostam de *games* retrôs, ou seja, *games* desenvolvidos em gerações passadas de tecnologia.

TCL foi escolhido para esse trabalho por alguns motivos. Primeiramente, procuramos um *game* que ainda não possuísse uma localização em PT-BR. Antes de nossa localização, o *game* contava com localizações em nove línguas (inglês, francês, espanhol, húngaro, russo, alemão, japonês, chinês simplificado e turco), abrangendo os menus de interface e legendas dentro do *game*, e os textos das páginas relacionadas a ele na *Steam*. Outros critérios pensados com foco em otimizar o tempo gasto com o processo e qualidade da localização, e que tornaram TCL um *game* adequado para nossa pesquisa, foram que TCL é um *game*: conhecido pela autora, relativamente curto em

---

<sup>18</sup> *Chiptune* é “um estilo musical escrito em formatos de som cujos efeitos sonoros são sintetizados em tempo real por um computador ou console de video game que gera sons característicos de jogos antigos.”  
Fonte - D3ADN0ISER (2010)

duração de *gameplay*, com quantidade suficiente de material variado de texto, e de uma desenvolvedora que aceita traduções voluntárias.

Figura 16 – Menu inicial de The Count Lucanor em inglês e em PT-BR



Fonte – The Count Lucanor

Quanto à nossa localização, ela foi feita entre 3 de abril e 12 de abril de 2017, e foi incorporada ao *game* no dia 17 de abril do mesmo ano. Entramos em contato com os desenvolvedores por e-mail, e após sua permissão e negociação de pagamento, começamos a avaliar o que seria necessário para executar a tradução do *game*. A primeira providência tomada foi a instalação do programa Notepad++<sup>19</sup>, um editor de código-fonte, para que pudéssemos acessar os arquivos de texto, também conhecidos como *strings* por conterem as linhas de texto do *game*. O programa, de fácil utilização e disponível em várias línguas, foi escolhido por sugestão dos desenvolvedores.

Em seguida, tivemos o primeiro contato com os textos de TCL a serem traduzidos do inglês, em um total de quatro arquivos. Os arquivos estavam divididos entre: textos de interface de usuário (Apêndice A), textos dos itens (Apêndice B), textos do mapa (Apêndice C) e textos de fala (Apêndice D), sendo o último o maior deles com um total de 1348 linhas de texto. Após o processo de tradução desses textos, os desenvolvedores nos pediram também a tradução do texto da *Steam* (Apêndice E), que foi o elemento final em nosso processo de localização.

## 2.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE

<sup>19</sup> Disponível em: <https://notepad-plus-plus.org/>



As categorias de análise foram escolhidas seguindo um critério similar àquele utilizado por Mangiron e O'Hagan (2006) na análise de trechos da localização em inglês para os Estados Unidos dos *games Final Fantasy X* e *Final Fantasy X-2*. As autoras agruparam os exemplos analisados de acordo com as estratégias de tradução utilizadas em cada caso, para melhor apresentar particularidades da localização desses *games*.

As definições e nomenclaturas de estratégias que utilizamos se apoiam no trabalho de Chesterman (1997), que apresenta detalhadamente estratégias de tradução em diferentes categorias. Damos foco a uma estratégia de cada categoria, que exemplificam como as escolhas tradutórias que fizemos nos níveis globais e locais da tradução afetaram os elementos contextuais e culturais no texto alvo. Da categoria de estratégias sintáticas escolhemos a estratégia de mudança de esquema; da categoria de estratégias semânticas escolhemos a mudança de tropo; e da categoria de estratégias pragmáticas escolhemos a mudança interpessoal.

### 3 ANÁLISE DE DADOS

Antes de apresentarmos detalhes da localização de TCL dentro das categorias de análise escolhidas, faremos uma análise do processo de localização no geral, abordando questões de teor mais técnico.

Percebemos em primeira mão o problema da falta de contextualização descrito por Bernal-Merino (2007b), Mangiron e O'Hagan (2006), Corliss (2006) e Silva (2015). Todas as linhas de texto dos quatro arquivos estão organizadas em ordem alfabética de acordo com os comandos ou identificações do código para cada uma delas. Os problemas descritos a seguir foram minimizados, contudo, pela autora já ter tido contato com o *game* anteriormente e conhecer sua história e menus de interface.

Figura 17 – Arquivo de textos de interface de usuário, com destaque para as linhas de 1 à 25

```

1 button.back=Back
2 button.clear=Erase
3 button.continue=Continue
4 button.credits=Credits
5 button.default=By Default
6 button.default.all=Restart
7 button.done=Done
8 button.exit=Exit Game
9 button.inventory=Inventory
10 button.load=Load Soul
11 button.new=New Game
12 button.next=Next
13 button.options=Options
14 button.resume=Continue
15 button.save=Save Game
16 button.select=Select
17 button.startMenu=Start Menu
18 death.label=YOU ARE DEAD
19 died.logo=died_en
20 input.down.button.move / Turn Down
21 input.down.key.move/turn Down
22 input.gamepad.activate=Action Button
23 input.gamepad.button.0=A
24 input.gamepad.button.1=B
25 input.gamepad.button.2=X

```

Fonte – Print do programa Notepad++ feito pela autora

Como podemos ver no exemplo da Figura 17, embora os textos a serem traduzidos não apresentem elementos muito complexos, não saber o lugar e propósito deles dentro do *game* podem se tornar um problema, dando margem para questões como a adequação do vocabulário escolhido para o lugar de uso e o espaço ocupado pela tradução. No destaque da Figura 18, vemos alguns dos textos presentes no menu inicial

e no menu de TCL, cuja comparação entre as versões em inglês e PT-BR pode ser encontrada na Figura 16.

Figura 18 – Recorte do arquivo de textos de fala

```

1 actor.2FC.pic.desc=A portrait of a girl. She's my age. And it's odd, 'cause her face looks really familiar. Th
2 actor.2FC.pic02.desc=It's almost like she's staring right at me. That's scary\!
3 actor.4kings.pic01.desc=There are four people laughing, with a huge treasure next to them. The painting is nam
4 actor.4kings.pic02.desc=Now that I look closer. There are four kings. The first and the second one are smiling
21 actor.CBT.carpet.01.desc=I better tell Eisbein there's corn in here. Once he's eating, I can lock him in the c
22 actor.CBT.carpet.02.desc=This is a great spot to set a trap for Eisbein.
23 actor.CBT.carpet.03.desc=Hum. I just had an idea\! If I could get some corn and place it here..
24 actor.CBT.carpet.04.desc=I should equip the corn in my backpack and throw it here.
25 actor.CBT.carpet.05.desc=This is a great spot to throw the corn.

```

Fonte – *Print* do programa *Notepad++* feito pela autora

Nos textos de fala, o mesmo problema de falta de contextualização pela organização em ordem alfabética se manifesta, por exemplo, pelo localizador ter de lidar com falas que só acontecerão em momentos avançados na história do *game* desde o primeiro momento. Como vemos nos detalhes da Figura 18, as linhas de 1 a 4 descrevem dois quadros, um retrato da personagem Lucrezia e uma imagem de quatro reis, respectivamente. Esses quadros só serão vistos por Hans, o personagem principal, em um terceiro momento do *game* quando ele estiver dentro do castelo do Conde Lucanor. No segundo detalhe da Figura 18, das linhas 21 à 25, também estão textos referentes a um momento avançado do *game*, quando Hans pode fazer uma armadilha para o personagem Eisbein para obter um item.

O primeiro arquivo traduzido foi o de textos de interface de usuário, que abrange os textos presentes no menu principal, no menu de configuração e suas opções e no inventário. Durante a tradução desses textos, foram feitas algumas verificações dentro do *game* quanto à adequação das traduções a respeito da fonte do texto, do tamanho da tradução e do contexto. Um dos problemas foi a fonte do *game*, que não suportava caracteres com o acento “~”, resolvido pelos desenvolvedores nas versões beta e final da localização em PT-BR. Outro problema foi o par de palavras *equip* e *unequip* que aparecem como opções para certos itens no menu de inventário. Suas traduções imediatas seriam “equipar” e “desequipar”, porém a palavra *desequipar* não coube no espaço disponível no menu, e foi trocada por “remover” (comparação que pode ser vista no Apêndice F).

Com esse exemplo podemos confirmar algumas das considerações que fizemos sobre a localização de *games*: novamente, o problema da falta de contextualização, pois ambos os problemas não teriam sido percebidos precocemente se a autora não tivesse

acesso ao *game*; a presença da característica funcional nos games, que embora seja uma característica predominante de outros tipos de localização, também influenciam a experiência dos localizadores; e também que o conhecimento sobre o universo dos *games* influencia o trabalho dos localizadores, visto que a palavra “desequipar” foi a primeira opção de tradução considerada para *unequip*, embora possa parecer pouco natural em outros contextos.

Em seguida, foram traduzidos os arquivos de texto de itens, de mapa e de falas, deixando possíveis verificações e correções para um segundo momento, quando todos os arquivos já estivessem traduzidos, facilitando a identificação de incoerências. Antes de fazer a verificação, entramos em contato com os desenvolvedores por e-mail para saber alguns detalhes sobre os personagens para fazer correções quanto ao registro utilizado pelos mesmos. Por exemplo, o personagem Patronio é um *kobold* (criatura fantástica da mitologia alemã) que trabalha no castelo do Conde Lucanor e fala muito formalmente. Já Hans é uma criança camponesa pobre, que fala informalmente e com um vocabulário mais simplificado.

Começamos então a fazer revisão de todas as traduções, iniciando por uma correção de erros simples com ajuda de um corretor ortográfico. Em seguida, iniciamos a revisão do texto dentro do *game*, procurando por erros gramaticais ou incoerências de contexto. Além de algumas correções gramaticais e ortográficas de erros que passaram despercebidos pelo corretor, alteramos algumas falas por expressões ou termos mais adequados para as situações encontradas no *game* e para os registros esperados de cada personagem. Por exemplo, em vários momentos, na versão em inglês, os personagens se referem a outros personagens ou a itens com demonstrativos de distância ou no tempo passado, o que pode denotar respeito ou criar um efeito de distância que ficaria estranho e inadequado em PT-BR.

Tabela 3 – Comparação entre linhas do texto de fala

Inglês	PT-BR
<i>That's the donkey I had met in the woods.</i>	<u>Esse</u> é o burro que encontrei no bosque.
<i>There was that butterfly.</i>	<u>Lá está</u> aquela borboleta!
<i>Those apples look delicious</i>	<u>Estas</u> maçãs parecem deliciosas.

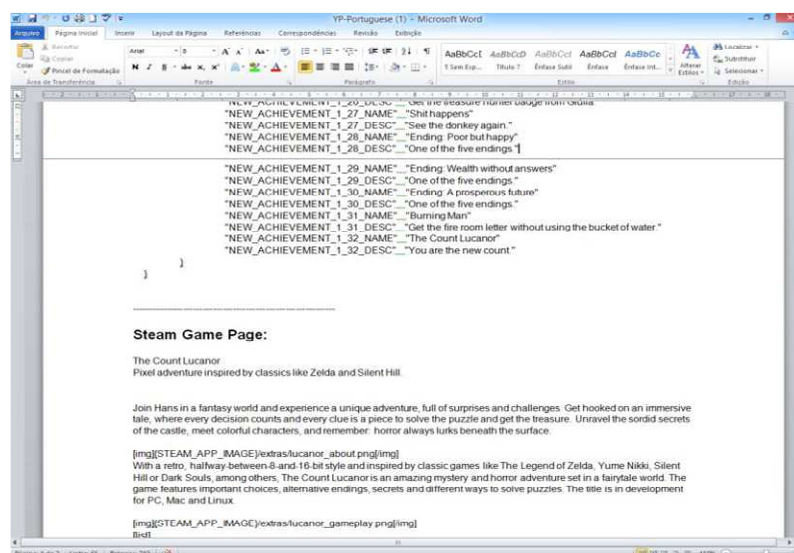
Fonte – *The Count Lucanor*

Finalmente, foi feita uma verificação de consistência do vocabulário utilizado por diversas vezes dentro do *game*. Por exemplo, um dos itens do *game* é um livro

chamado *From Caterpillar to Butterfly*. Ele é mencionado por Hans, em um diálogo de Hans com a personagem Giulia, e também quando é obtido. Em dois momentos o nome desse livro fora traduzido como Da Lagarta à Borboleta e em outros como De Lagarta à Borboleta, sendo feita a padronização para a segunda forma.

A versão final da localização dos arquivos de texto do *game* foi enviada aos desenvolvedores no dia 12 de abril do presente ano, que nos pediram em seguida para traduzir o texto encontrado na *Steam*, incluindo uma breve descrição do *game*, uma descrição completa do *game* e as conquistas<sup>20</sup> disponíveis. O arquivo com esses textos estava em formato .docx, portanto não foi necessária nenhuma medida especial para acessá-lo, visto que já tínhamos acesso a um editor desses arquivos de texto no computador (Figura 19).

Figura 19 – Arquivo de textos da *Steam*



Fonte – *Print* do programa *Microsoft Word* feito pela autora

Durante a tradução desses arquivos, talvez mais do que nos arquivos *string*, foi necessária nossa atenção às partes do código que não deveriam ser alteradas, sob risco de modificar a formatação da página de venda. Esse problema também foi descrito por Pym (2010). Passaremos agora à análise de algumas escolhas de tradução de acordo com a principal estratégia utilizada para cada escolha.

<sup>20</sup> Uma conquista pode ser considerada um desafio opcional que existe de forma independente dos objetivos principais do *game* e pode ser completado em troca de possíveis recompensas. Fonte – HAMARI E ERANTI (2011).

### 3.1 ESTRATÉGIA DE MUDANÇA INTERPESSOAL

Em primeiro lugar, dentro da categoria de estratégias de tradução pragmáticas, percebemos um uso recorrente da estratégia de mudança interpessoal. Chesterman (1997) afirma que mudanças interpessoais envolvem alterações nos níveis de formalidade, emoção, envolvimento, léxis ou similares que envolvam mudanças das dinâmicas de relacionamento entre texto, autor e leitor.

Como dito anteriormente, perguntamos diretamente aos desenvolvedores alguns detalhes sobre os personagens para melhor compreender o nível de formalidade adequado para cada um. Chegamos à conclusão de que a língua portuguesa conta com alguns recursos e expressões que poderiam transmitir melhor o nível de formalidade de certos personagens, em especial de Hans e Patronio.

Tabela 4 – Exemplos de falas de Hans

Personagem	Inglês	PT-BR
Hans	<i>I <u>should</u> place some of the letters.</i>	Eu <u>devia</u> colocar algumas das letras.
	<i>I don't want to go to the village now. <u>I</u> want to go back home and see <u>mom</u>.</i>	Eu não quero ir ao vilarejo agora. Quero ir pra casa e ver a <u>mamãe</u> .
	<i>My grandpa's wooden cane</i>	A bengala de madeira <u>do</u> vovô.

Fonte – *The Count Lucanor*

Uma característica de Hans que tentamos realçar em PT-BR foi sua infantilidade, utilizando palavras mais informais quando possível, assim como na escolha de “devia” para “*should*”. Pelo mesmo motivo, escolhemos traduzir “*mom*” como “mamãe” sempre que Hans se referia ou chamava por sua mãe, e por vezes ocultamos o sujeito (eu) e acrescentamos artigos (a mamãe; do vovô).

Tabela 5 – Exemplos de falas de Patronio

Personagem	Inglês	PT-BR
Patronio	<i>Excuse me, sire. <u>I believe you possess eight of the letters. You are indeed tenacious. Congratulations are in order</u></i>	Com licença, senhor. <u>Acredito que possui</u> oito das letras. <u>Tu</u> de fato és tenaz. Parabéns por sua tenacidade.
	<i>Therefore, <u>you will have to tackle a simple trial. You will need to guess my name.</u></i>	Portanto, <u>terás</u> que enfrentar uma simples provação. <u>Terás</u> de adivinhar meu nome.
	<i>Take your time to think the <u>combinations you want to try, as you could pass away should you have multiple errors, sire.</u></i>	Leve o tempo que precisar para pensar em <u>combinações à tentar</u> , já que <u>poderias falecer</u> com múltiplos erros, senhor.

Fonte – *The Count Lucanor*

Já para Patronio, procuramos destacar sua formalidade, principalmente através de mudanças relacionadas ao uso do pronome “you”, que não revela distinções de formalidade em inglês. A escolha mais utilizada foi trocar “you” por “tu”, ou optamos por ocultar o sujeito, e complementamos ambas as opções com a conjugação correta dos verbos na segunda pessoa do singular.

Tabela 6 – Exemplos de fala do Cabreiro

Personagem	Inglês	PT-BR
Cabreiro	<i>So ya settin' a trap for the pig, ain't ya? Ya so delicate. If me were ya, he'll be dead already.</i>	Então você está fazendo uma armadilha pra o porco, é? Você é tão delicado. Se eu fosse você, ele já estaria morto.
	<i>What ya mean? Ah, well... Lost some pounds, but gained quality of life! Ain't it so? Ha, ha, ha!</i>	O que quer dizer? Ah, bem... Eu perdi uns quilinhos, mas ganhei em qualidade de vida! Não é mesmo? Ha, ha, ha!
	<i>Wait, <u>me</u> friend! Got somethin' else for ya. Ya were really nice this afternoon, when ya shared ya food. Give ya a useful tool.</i>	Espere, meu amigo! Tenho mais uma coisa pra você. Você foi muito gentil hoje à tarde, quando dividiu sua comida. Vou te dar algo bem útil.

Fonte – *The Count Lucanor*

Já o personagem Cabreiro, que é um jovem pobre camponês, marca sua fala em inglês com escolhas muito informais e gramaticalmente incoerentes. Optamos por evitar incoerências na versão em PT-BR em favor de deixar suas falas mais claras para o *locale* alvo. Uma opção considerada foi a lhe dar um sotaque “caipira”, mas acabamos desconsiderando-a para não marcar culturalmente o personagem, o que pareceria inadequado dentro do universo de fantasia do *game* (baseado em lendas europeias).

### 3.2 ESTRATÉGIA DE MUDANÇA DE TROPO

Dentro da categoria de estratégias de tradução semânticas, percebemos em diversos momentos a estratégia de mudança de tropo. Chesterman (1997) explica que mudanças de tropo podem acontecer em diferentes níveis de comparação entre o texto fonte e o texto alvo, a depender da metáfora utilizada e dos itens lexicais envolvidos.

Tabela 7 – Exemplos de figuras de linguagem removidas

Inglês	Tradução literal	PT-BR
<i>I guess pigs get fat and hogs get slaughtered, after all.</i>	Acho que porcos engordam e porcos machos são abatidos, depois de tudo.	Acho que todos recebem o que merecem, afinal.
<i>God, I'm having such a bad hair day! We'll hang it on the wall, so we can look nice when we go to the village.</i>	Deus, estou tendo um dia de cabelo tão ruim! Vamos pendurá-lo na parede, para que nós possamos parecer bem quando formos ao vilarejo.	<u>Ai, meus cabelos estão uma bagunça!</u> Vamos pendurá-lo na parede, para irmos arrumados até o vilarejo.

Fonte – *The Count Lucanor*

Nos exemplos da Tabela 7, resolvemos que o mais adequado seria remover as metáforas em favor da clareza de significados. No primeiro exemplo, temos uma expressão falando sobre *pigs* e *hogs*. Enquanto ambas podem ser traduzidas como “porcos” em PT-BR, a distinção em inglês entre as duas palavras está na especificidade de *hog*, que se refere a um “porco domesticado, especialmente um macho castrado criado para o abate”<sup>21</sup> (OXFORD DICTIONARIES, 2017, p.1). Não encontramos uma palavra em PT-BR que correspondesse a esse nível de detalhe, nem outra expressão

<sup>21</sup> *Domesticated pig, especially a castrated male reared for slaughter.* (OXFORD DICTIONARIES, 2017, p.1, tradução nossa)



envolvendo porcos com sentido similar, decidindo por remover essa figura de linguagem.

No segundo exemplo, a mãe de Hans diz que está tendo um *bad hair day* ao se olhar no espelho. Também não encontramos uma expressão concisa que transmitisse o sentido de “não importa o que eu faça hoje, meus cabelos ficarão bagunçados”, e escolhemos simplificar a expressão para “meus cabelos estão uma bagunça”.

Tabela 8 – Nota deixada por Eisbein para Hans

Inglês	Tradução literal	PT-BR
<i>Wait, there's a small note: "If you reading this, your a fool. Oink!"</i>	Espere, há uma pequena nota: "Se você lendo isso, seu um tolo. Oink!"	Espere, há uma pequena nota: " <u>Besta é assim, tudo que vê, lê.</u> Oink!"

Fonte – The Count Lucanor

Na Tabela 8, vemos um bilhete que Eisbein deixou para Hans dentro de um baú, no qual ele faz graça com o menino por não ter conseguido pegar um item antes dele. Eisbein tem uma personalidade desagradável e sua fala em inglês denota um domínio pobre ou muito informal da língua, eliminando verbos auxiliares (*you reading* em vez de *you are reading*) e confundindo a grafia das palavras (*your* em vez de *you're*). Decidimos que uma forma interessante de transmitir a rudeza do personagem e evocar um sentimento de irritação no jogador, e também de corrigir os problemas de clareza de uma tradução literal seria com um jogo de palavras.

### 3.3 ESTRATÉGIA DE MUDANÇA DE ESQUEMA

As estratégias de tradução sintáticas foram amplamente utilizadas durante a tradução dos textos de TCL, porém para melhor exemplificar alterações que afetaram elementos contextuais e culturais, escolhemos analisar um caso da estratégia de mudança de esquema. Segundo Chesterman (1997) essa estratégia lida com alterações em elementos retóricos como paralelismo, repetição, aliteração, ritmo métrico, entre outros. O caso onde a mudança de esquema foi utilizada mais pronunciadamente foi na tradução de um curto poema cantado por Patronio que permite a Hans descobrir seu nome ao se esconder nos aposentos do *kobold*.

Tabela 9 – Poema cantado por Patronio

Inglês	Tradução literal	PT-BR
<p><i>Dum-da-dee, dum-da-doe...</i>  <i>Yeah, my name you will not know.</i>  <i>I'm no Otto, Klaus or Frink.</i>  <i>Keep on guessing, you won't win.</i>  <i>Even if I were Italian, then you wouldn't call me Antonio.</i>  <i>'Cause my true name is indeed... the one and great... ...Patronio.</i></p>	<p>Dum-da-dee, dum-da-doe...  Sim, meu nome você não saberá  Não sou nenhum Otto, Klaus ou Frink.  Continue adivinhando, você não ganhará  Mesmo se eu fosse Italiano, então você não me chamaria de Antonio.  Porque meu verdadeiro nome é de fato... o único e grande...  ...Patronio.</p>	<p>Lararí, larárá...  Sim, meu nome não saberá.  Não sou Carlos, nem Diego, nem Júlio.  Não sou Marcos, e muito menos Antonio.  O único que sou é o verdadeiro...  ...Patronio.</p>

Fonte – *The Count Lucanor*

Os principais elementos que de alguma forma marcam culturalmente o poema são o cantarolar e os nomes presentes no quarto verso, e levamos em consideração as rimas utilizadas. Devido ao conjunto maior de elementos a serem considerados no poema para formar uma unidade coerente, nossas escolhas também foram influenciadas pelas versões em espanhol e em francês do poema, embora tenhamos dado maior consideração à versão em inglês.

Tabela 10 – Poema cantado por Patronio em espanhol e em francês

Espanhol	Francês
<p><i>Tralarí, tralará, mi nombre nadie lo sabrá.</i>  <i>No soy ni Álvaro, ni Pablo, ni Javier, ni Diego.</i>  <i>No soy ni Alejandro, ni Daniel, ni Hugo, ni Antonio.</i>  <i>Porque mi verdadero nombre siempre ha sido...  ... Patronio.</i></p>	<p><i>Tralali, tralala, mon nom, personne ne le saura.</i>  <i>Je ne suis ni Julien, ni Martin, ni même Maxime ou Joachim.</i>  <i>Ni Francis, ni Narcisse, ni même Rodrigue ou bien Bouzigue.</i>  <i>Parce que mon nom, n'en dites mot, a toujours été...  ... Patronio.</i></p>

Fonte – *The Count Lucanor*

Primeiramente, podemos perceber diferenças entre o cantarolar e os nomes mencionados nas versões em inglês, espanhol e francês, nas quais cada um desses elementos é mais próximo culturalmente de seu respectivo idioma. Decidimos, portanto,

fazer o mesmo para a versão em PT-BR, alterando o cantarolar para “Lararí, larará”, tanto porque essa é uma forma muito comum de se cantarolar em PT-BR como também para fazer a rima com “saberá” no próximo verso. Quanto aos nomes utilizados (Carlos, Diego, Júlio, Marcos e Antonio), eles também foram escolhidos por serem comuns a cultura brasileira e para fazerem as rimas. O par Antonio/Patronio foi mantido como a rima final, semelhante às versões em inglês e espanhol. Já a segunda rima do poema foi feita entre Carlos/Marcos, de forma mais similar às rimas internas entre os nomes na versão francesa (Rodrigue/Bouzigue).

Outra marcação cultural que apareceu somente na versão em inglês estava na palavra “*Italian*”, que optamos por remover. De forma similar à rejeição da ideia do sotaque “caipira” para o Cabreiro, e mesmo tendo modificado os nomes para outros mais característicos da cultura brasileira para seguir a tendência das versões localizadas, preferimos não mencionar uma nacionalidade explicitamente para não quebrar a imersão do jogador em um mundo fantasioso.

## CONCLUSÃO

Iniciamos este trabalho considerando a importância de estudos sobre a localização de *games*, um processo cada vez mais comum atualmente visto o crescimento da indústria de *video games* mundialmente. Percebemos, contudo, que no Brasil ainda há poucos estudos que contemplem aspectos da localização, muito menos da localização de *games*.

Portanto, nosso objetivo foi o de apresentar o que é a localização e quais as características da localização de *games*. Vimos que a localização é um processo que engloba práticas diversas de adaptação e tradução de produtos multimídia para sua comercialização e utilização em mercados alvos (*locales*) diferentes daqueles nos quais foram produzidos. A localização se diferencia da tradução, principalmente, por sua maior amplitude de elementos considerados durante o processo e por seu foco específicos para produtos multimídia.

Nosso primeiro objetivo específico, contextualizar historicamente e caracterizar diferentes tipos de localização no que diz respeito a mídias envolvidas e delimitações criativas, foi alcançado por apresentarmos as características da localização de softwares, de sites e de *games*. Os diferentes produtos exigirão enfoques diferentes por parte do localizador, embora compartilhem muitas de suas características.

A localização de softwares, por exemplo, tem de considerar a funcionalidade oferecida pelos programas e garantir que todas as versões localizadas apresentem a mesma qualidade. Possíveis modificações são necessárias quanto à geometria e às funções apresentadas no software para melhor comportar as traduções dos textos de interface de usuário e de documentação.

Na localização de sites o localizador pode ter que lidar com uma maior variedade de textos (desde interfaces de usuário até imagens) distribuídos de forma estratégica a atrair a atenção dos leitores o máximo possível, devido a leitura não linear que sites permitem aos usuários. O *layout* das páginas é, portanto, de extrema importância, assim como a presença de elementos culturais que devem estar de acordo com a cultura do locale no qual o site será utilizado.

A apresentação da localização de *games* fez parte de nosso segundo objetivo específico: caracterizar o processo de localização de *games* no que diz respeito a seus elementos tradutórios, delimitações criativas e particularidades da indústria. Também alcançamos esse objetivo, mostrando que a localização de *games*, presente desde cedo

na indústria mesmo de que forma rudimentar, divide muitas características com outros tipos de localização e tradução.

Em consideração aos elementos narrativos, há características similares à tradução literária e também à localização de sites quanto a atenção aos elementos culturais presentes na história. Sobre os menus e interface, a principal característica é a funcionalidade, assim como na localização de softwares. As sequências cinematográficas se assemelham bastante à dublagem de filmes ou animações, mas o processo de legendagem tem suas particularidades. E há ainda elementos externos aos *games*, como manuais, embalagem, site oficial e arquivo leia-me, que apresentam suas próprias combinações de imagens, textos promocionais e técnicos. Concluimos que esses elementos podem ser encontrados em outros produtos, porém, pelas formas únicas com que são combinados em *games*, a localização de *games* se diferencia de outros tipos de localização e tradução.

Outros aspectos importantes que nos levaram a essa conclusão são: o nível de conhecimento que os localizadores têm sobre o universo dos *games*; a atenção necessária ao cânon de séries de *games* ou de outras mídias que serão adaptadas para *games* (livros, por exemplo); atenção às licenças e permissões para utilização de outras mídias ou marcas dentro de um *game* em diferentes *locales*; os prazos de entrega para as localizações; os problemas gerados pela falta de contexto aos textos recebidos pelo localizador; o fato de que um *game* procura, acima de tudo, prover uma experiência ao jogador.

Nosso terceiro objetivo específico foi analisar a localização do *game The Count Lucanor* para exemplificar características do processo de localização de *games*. Durante nossa análise pudemos perceber algumas das características que mencionamos. Notamos como a falta de contexto às linhas de texto poderiam ter se tornado um grande problema para uma tradução de qualidade se já não tivéssemos jogado TCL de antemão. Portanto, nosso conhecimento sobre os desenvolvedores do *game*, seu gênero, sua narrativa, e seus menus foram fundamentais durante o processo de localização do mesmo. Esse conhecimento também nos ajudou a perceber e remediar problemas relacionados à funcionalidade do *game*, como inadequações na fonte e em escolhas de palavras que se encaixassem nos menus e interfaces de usuário.

Ainda na análise de nossa localização de *The Count Lucanor*, pudemos cumprir com nosso último objetivo específico: analisar escolhas tradutórias da localização em PT-BT do *game The Count Lucanor* organizadas de acordo com estratégias de tradução

de Chesterman (1997) para exemplificar a presença de elementos culturais na localização de *games*. Considerações aos elementos culturais foram a principal preocupação que tivemos durante a localização, e para demonstrar como esses elementos ocorrem em diferentes níveis do texto, utilizamos estratégias de tradução das três categorias propostas por Chesterman (1997).

Da categoria de estratégias sintáticas utilizamos a mudança interpessoal, da categoria de estratégias semânticas utilizamos a mudança de tropo e da categoria de estratégias utilizamos a mudança de esquema. Foram necessárias adaptações ao registro de fala dos personagens e a menções de elementos culturalmente marcados para que a narrativa transmitisse coerentemente um universo fantasioso, fator que priorizamos para fazer do *game* uma experiência imersiva e consistente para os jogadores do *locale* em PT-BR.

Chegamos, por fim, a conclusão de que ainda há muitos aspectos a serem estudados sobre a localização de *games*. Nosso trabalho abordou algumas das sugestões de estudo propostas por O'Hagan (2007), a saber: A) exploração e descrição de práticas e normas da localização de jogos; B) investigação do domínio de conhecimento de localizadores sobre o universo de *games*; C) comparação entre as práticas utilizadas ao longo da evolução da localização; D) as delimitações diferenciadas que localizadores têm enquanto traduzem um *game* comparadas a modos mais “tradicional” de tradução; E) o fato de que a indústria de localização opera mais baseada em intuição adquirida com a prática do que com fatos e dados adquiridos em pesquisas. Pelo caráter introdutório desse trabalho, não pudemos nos aprofundar em nenhuma delas, contudo gostaríamos de exaltar como estudos aprofundados sobre processos de localização de *games* poderiam prover informações importantes tanto para a área de Estudos da Tradução e área a indústria de *games*.

Os Estudos da Tradução poderiam se beneficiar com uma maior variedade de pesquisas sobre a localização, que por ser um processo novo historicamente, não conta com uma ampla variedade de estudos que explorem casos específicos, e também sobre a localização de *games*, que é uma área com ricos exemplos de interações entre diferentes tipos de textos e mídias. As propostas A, D e E de O'HAGAN (2007) nos parecem particularmente relevantes para o desenvolvimento de material descritivo das operações utilizadas durante processos de localização, cuja existência poderia contribuir para a ampliação do campo de Estudos da Tradução, semelhante a forma com que Oustinoff

(1956) menciona as colaborações da linguística para o desenvolvimento de teorias da tradução.

Já as proposta B e C de O'Hagan (2007) parecem ser mais relevantes à indústria de *video games*. Estudos que explorem as preferências de consumidores de *games* localizados e modos de otimizar os processos de localização de diferentes tipos de *games* seriam muito úteis para melhorar a experiência de desenvolvedores, localizadores e consumidores de *games* localizados.

## REFERÊNCIAS

ALFARO, C; DIAS, M. C. P. Sistemas de Tradução por Máquina: Ferramentas de Auxílio à Tradução. In: Encontro Nacional de Tradutores e I Encontro Internacional de Tradutores, VII, 1998, São Paulo. Disponível em: <http://webserver2.tecgraf.puc-rio.br/~carolina/ferramentas.html>. Acesso em: 17 de abril de 2017.

BAIXAKI, Hatoful Boyfriend. **Baixaki**, 2016. Disponível em: <http://www.baixaki.com.br/download/hatoful-boyfriend.htm> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

BASSNETT, S. **Translation Studies**. 3<sup>rd</sup> Ed. Oxford: Routledge, 2002. Disponível em: [http://api.ning.com/files/dr4uED1PkapL07icH9wXM5XA4W3rj3PqKPicAflaWBuFIyMMli4EPgyoK\\*QYA9VqbTik1N9mvZK5xuMOpd-SFKM3ThrMHPIO/TranslationStudies3rdEdBassnettSusanRoutledge.pdf](http://api.ning.com/files/dr4uED1PkapL07icH9wXM5XA4W3rj3PqKPicAflaWBuFIyMMli4EPgyoK*QYA9VqbTik1N9mvZK5xuMOpd-SFKM3ThrMHPIO/TranslationStudies3rdEdBassnettSusanRoutledge.pdf) Acesso em: 30 de novembro de 2017

BERNAL-MERINO, M. A. Challenges in the translation of video games. **Revista tradumàtica**. Vol. 5. Nov, 2007a. Disponível em: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> Acesso em: 23 de março de 2017.

\_\_\_\_\_. Localization and the Cultural Concept of Play. **Game Career Guide**, 2007b Disponível em: [http://www.gamecareerguide.com/features/454/localization\\_and\\_the\\_cultural\\_.php](http://www.gamecareerguide.com/features/454/localization_and_the_cultural_.php) Acesso em: 23 de março de 2017.

BLOOMSBURY. Harry Potter and the Philosopher's Stone. **Bloomsbury**, 2017. Disponível em: <https://www.bloomsbury.com/uk/harry-potter-and-the-philosophers-stone-9780747532699/> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

BRANCO,S.O. As faces e funções da tradução em sala de aula de língua estrangeira. In: **Cadernos de Tradução**, n.27, v.1. 2011, pp. 161-177.

BRANDON PENA. The Sims 3 PC - Gameplay HD [1]. **YouTube**, 2011. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=g7wqUoBeudk&ab\\_channel=BrandonPena](https://www.youtube.com/watch?v=g7wqUoBeudk&ab_channel=BrandonPena) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

BROWN, H.D. A “methodical” history of language teaching. In: \_\_\_\_\_. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 3<sup>a</sup> ed. Nova Iorque: Pearson Education ESL, 2007, pp. 13-39.



CASAMASSINA, M. Harry Potter and the Sorcerer's Stone. **IGN**, 2001. Disponível em: <http://uk.ign.com/articles/2001/11/17/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-10>  
Acesso em: 30 de novembro de 2017.

CARVALHO, C. Streamer Consegue Quebrar Super Mario World E Hackear O Jogo Em Tempo Real. **VOXEL**, 2017. Disponível em: [https://www.voxel.com.br/noticias/streamer-consegue-quebrar-super-mario-world-hackear-jogo-tempo-real\\_829268.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/streamer-consegue-quebrar-super-mario-world-hackear-jogo-tempo-real_829268.htm) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

CASTRO, J. Spacewar! (1962) — O Melhor Desperdício de Tempo da História do Universo (Parte 1 de 4). **Retrocomputaria**, 2013. Disponível em: <https://www.retrocomputaria.com.br/2013/02/19/spacewar-1962-o-melhor-desperdicio-de-tempo-da-historia-do-universo-parte-1-de-4/> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

CHESTERMAN, A. Chapter 4 – Translation Strategies. In: \_\_\_\_\_. **Memes of Translation: The spread of ideas in translation theory**. John Benjamins Publishing Company: Amsterdam/Philadelphia, 1997

COLETTI, B. L; MOTTA, L. A Localização de Games no Brasil – Um ponto de vista prático. **In-traduições**, Florianópolis, vol. 5, n. esp – Games e Tradução, out 2013. pp. 1-12. Disponível em: <http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2514/3136>  
Acesso em: 23 de março de 2017.

CORLISS, J. “All your base are belong to us!” videogame localization and thing theory. **Columbia**, 2006. Disponível em: <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html> Acesso em: 23 de março de 2017.

D3ADN0ISER. O Que é 8-bit Music? **Bliper Blog**, 2010. Disponível em: <https://bliperblog.wordpress.com/2010/02/12/o-que-e-8-bit-music/> Acesso em: 05 de dezembro de 2017

DICIO. Videogame. **Dicio**, 2017. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/videogame/>  
Acesso em: 30 de novembro de 2017.

DINGMAN, H. A sorely needed Just Cause 3 multiplayer mod is coming, one way or another. **PCWorld**, 2016. Disponível em: <https://www.pcworld.com/article/3091762/software/a-badly-needed-just-cause-3-multiplayer-mod-is-coming-one-way-or-another.html> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

FARELLY, S. All You Need to Know About the Street Fighter V PS4 Beta Kicking off July 24, AusGamers, 2015. Disponível em: <https://www.ausgamers.com/news/read/3524193/all-you-need-to-know-about-the-street-fighter-v-ps4-beta-kicking-off-july-24> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

FINAL FANTASY WIKI. Dirge of Cerberus -Final Fantasy VII-. **Final Fantasy Wiki**, 2017a. Disponível em: [http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Dirge\\_of\\_Cerberus\\_-\\_Final\\_Fantasy\\_VII-](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Dirge_of_Cerberus_-_Final_Fantasy_VII-) Acesso em: 01 de dezembro de 2017

\_\_\_\_\_. License Board. **Final Fantasy Wiki**, 2017b. Disponível em: [http://finalfantasy.wikia.com/wiki/License\\_Board](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/License_Board) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

GALA. What is localization? **GALA-Global**, 2017 Disponível em: <https://www.gala-global.org/industry/intro-language-industry/what-localization> Acesso em: 10 de agosto de 2017.

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. Dead to Rights subtitles. **Game Accessibility Guidelines**, 2017. Disponível em: <http://gameaccessibilityguidelines.com/dead-to-rights-subtitles-2/> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

GAMER'S LITTLE PLAYGROUND. Mortal Kombat X: All Cassie Cage Intro Dialogue (Character Banter) 1080p HD. **Youtube**, 2015. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=XzwcYArN1\\_k&ab\\_channel=Gamer%27sLittlePlayground](https://www.youtube.com/watch?v=XzwcYArN1_k&ab_channel=Gamer%27sLittlePlayground) Acesso em: 30 de novembro de 2017.

GAUDIOSI, J. Do we care about violence in video games? According to sales figures, no. **Fortune**, 2015. Disponível em: <http://fortune.com/2015/05/08/mortal-kombat-warner-bros/> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

GHANOONI, A. R. A Review of the History of Translation Studies. **Theory and Practice in Language Studies**. Finland, Vol. 2, No. 1, pp. 77-85, January 2012. Disponível em: <http://www.academypublication.com/issues/past/tpls/vol02/01/11.pdf> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

GHOSTROBO. Skyrim Character Creation Guide / Walkthrough (ALL RACES, MALE AND FEMALE!!). **YouTube**, 2011. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=lfQP5p9czOY&ab\\_channel=GhostRobo](https://www.youtube.com/watch?v=lfQP5p9czOY&ab_channel=GhostRobo) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

GIL, A. C. Como Classificar as Pesquisas? In: \_\_\_\_\_. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4ª Ed. São Paulo: Atlas, 2002. Pp. 41-57. Disponível em: [https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod\\_resource/content/1/como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod_resource/content/1/como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf) Acesso em: 17 de abril de 2017.

GÜNTHER, H. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão?. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**. 2006, vol.22, n.2, pp.201-209. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v22n2/a10v22n2.pdf> Acesso em: 30 de novembro de 2017

HAMARI, J.; ERANTI, V. Framework for Designing and Evaluating Game Achievements. In: DIGRA '11 - PROCEEDINGS OF THE 2011 DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE: THINK DESIGN PLAY, Vol.6, January 2011. DiGRA/Utrecht School of the Arts. *Anais...* Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.224.9966&rep=rep1&type=pdf> Acesso em: 05 de dezembro de 2016

HAMMERSCHMIDT, R. O que é Patch? **TecMundo**, 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/software/1179-o-que-e-patch-.htm> Acesso em: 05 de dezembro de 2017

HARRY POTTER. Harry Potter and the Philosopher's Stone: Clip - The Troll in the Girl's Bathroom. **YouTube**, 2013. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=9Z93kwBOEHg&ab\\_channel=HarryPotter](https://www.youtube.com/watch?v=9Z93kwBOEHg&ab_channel=HarryPotter) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

HARRY POTTER WIKI. Harry Potter and the Philosopher's Stone (video game). **Harry Potter Wiki**, 2017. Disponível em: [http://harrypotter.wikia.com/wiki/Harry\\_Potter\\_and\\_the\\_Philosopher%27s\\_Stone\\_\(video\\_game\)](http://harrypotter.wikia.com/wiki/Harry_Potter_and_the_Philosopher%27s_Stone_(video_game)) Acesso em: 30 de novembro de 2017.

HARTLEY, T. Technology and translation. In: MUNDAY, J. (Ed.) **The Routledge Companion to Translation Studies**. Oxford: Routledge, 2009. Pp. 106-127.

IGN, Gran Turismo 6 Gameplay - Gamescom 2013. **IGN**, 2013. Disponível em: <http://www.ign.com/videos/2013/08/21/gran-turismo-gameplay-gamescom-2013> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

KILLMONDAY GAMES. Fran Bow Chapter 2. **Google Play**, 2016. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.KillmondayGames.FranBowCh2> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

KLEIN-BRALEY, C; FRANKLIN, P. “The foreigner in the refrigerator”: Remarks about teaching translation to university students of foreign languages. In: MALMKJAER, K. [org] **Translation & Language Teaching: Language Teaching & Translation**. Manchester: St. Jerome Publishing, 1998, pp. 53-61.

KHODORKOVSKY, M. Traduttore, Traditore. **Beyond Words - Language Blog**, 2008. Disponível em: <https://www.altalang.com/beyond-words/2008/10/09/traduttore-traditore/> Acesso em: 17 de dezembro de 2017.

JAKOBSON, R. On linguistic Aspects of Translation. In: VENUTI, L. (ed.). **The Translation Studies Reader**. London & New York: Routledge, 1959/2000, pp. 113-118.

LISA. **The Localization Industry Primer**. 2<sup>nd</sup> Ed. Switzerland: SMP Marketing, 2003. Disponível em: <https://immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf> Acesso em: 10 de agosto de 2017.

\_\_\_\_\_. **The Globalization Industry Primer - An introduction to preparing your business and products for success in international markets**. Switzerland: Localization Industry Standards Association, 2007. Disponível em: [https://liberalarts.utexas.edu/tlc/\\_files/conferences/heritage/lisa\\_globalization\\_primer.pdf](https://liberalarts.utexas.edu/tlc/_files/conferences/heritage/lisa_globalization_primer.pdf) Acesso em: 30 de novembro de 2017

LUCINDO, E. S. Tradução e ensino de línguas estrangeiras. In: **Scientia Traductionis**, n.3, nov. 2006.

MANGIRON, C; O’HAGAN, M. Game Localisation: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation. **The Journal of Specialised Translation**. Vol. 6, July 2006. Disponível em: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php) Acesso em: 23 de março de 2017.

MCKINNEY, L. How ‘Dance Dance Revolution’ Helped Me Rebuild My Broken Leg. **VICE**, 2016. Disponível em: [https://www.vice.com/en\\_uk/article/yvxjqv/how-dance-dance-revolution-helped-me-rebuild-my-leg-343](https://www.vice.com/en_uk/article/yvxjqv/how-dance-dance-revolution-helped-me-rebuild-my-leg-343) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

MEO, F. de. DOOM Gets New Gameplay Video Showcasing Early Game Mission, New Screenshots. **WCCFTECH**, 2016. Disponível em: <https://wccftech.com/doom-gameplay-video-showcasing-early-game-mission-screenshots/> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

MICHAELIS. *Videogame*. **Michaelis**, 2017. Disponível em:  
<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=YkXVd> Acesso em: 30 de novembro de 2017

MONTÓN, D.D. It's a funny game. **Wordlab Translations**, 2007 Disponível em:  
[http://www.wordlabtranslations.com/download/its\\_a\\_funny\\_game\\_EN.pdf](http://www.wordlabtranslations.com/download/its_a_funny_game_EN.pdf) Acesso em:  
 23 de março de 2017.

MOREIRA, H; CALEFFE, L.G. Classificação da pesquisa. In: \_\_\_\_\_. *Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2006. Pp.69-94.

MOROSOFF, D. Computer-Aided Translation Tools. **NOCMU**, 2016. Pp. 61-63  
 Disponível em: <http://nocmu.sfu-kras.ru/digest2016/src/%D0%B3%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B5/English%20for%20Masters.pdf> Acesso em: 17 de abril de 2017.

MORTAL KOMBAT WIKI. Mortal Kombat Series. **Mortal Kombat Wiki**, 2017.  
 Disponível em: [http://mortalkombat.wikia.com/wiki/Mortal\\_Kombat\\_series](http://mortalkombat.wikia.com/wiki/Mortal_Kombat_series) Acesso em: 26 de novembro de 2017.

MOZILLA. Mozilla Internationalization & Localization Guidelines. **Mozilla.org**, 2005.  
 Disponível em: <https://www-archive.mozilla.org/docs/refList/i18n/> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

MRGAMINGZONE. Harry Potter and the Philosopher's Stone - Corridor to the Girl's Toilet (Troll) - (PC). **YouTube**, 2012. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=pHqcxZFJJ70&ab\\_channel=MrGamingZone](https://www.youtube.com/watch?v=pHqcxZFJJ70&ab_channel=MrGamingZone)  
 Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

MUNDAY, J. **Introducing Translation Studies**: Theories and Applications. 4ª Ed. Oxford: Routledge, 2016.

MUSEUM OF PLAY. Video Game History Timeline. **The Strong**, 2017. Disponível em:  
<http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline> Acesso em: 30 de novembro de 2017

NEWZOO GAMES. 2016 Global Games Market Report: An Overview of Trends & Insights. **Newzoo Games**, 2016. Disponível em:  
[http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Free\\_2016\\_Global\\_Games\\_Marke](http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Marke)

[t\\_Report.pdf?hsCtaTracking=df924a51-0302-4d95-b440-56273fbce61b%7C4b95d366-0ad4-4d6d-b0b5-54e34fd454fb&\\_hstc=133451409.08087effc5d0e653dea58fa6dfb13d35.1490555281474.1490555281474.1&\\_hssc=133451409.7.1490555281477&\\_hsfp=992598939](http://t_Report.pdf?hsCtaTracking=df924a51-0302-4d95-b440-56273fbce61b%7C4b95d366-0ad4-4d6d-b0b5-54e34fd454fb&_hstc=133451409.08087effc5d0e653dea58fa6dfb13d35.1490555281474.1490555281474.1&_hssc=133451409.7.1490555281477&_hsfp=992598939) Acesso em: 03 de dezembro de 2017

NIELSEN, J. How Little Do Users Read? **Nielsen Norman Group**, 2008. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/how-little-do-users-read/> Acesso em: 10 de novembro de 2017.

O'HAGAN, M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista tradumàtica*. Vol. 5. Nov, 2007. Disponível em: <http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a9.pdf> Acesso em: 23 de março de 2017.

OUSTINOFF, M. (1956) **Tradução: história, teorias e métodos**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2011, 143p.

OXFORD DICTIONARIES. Hog. **Oxford Dictionaries**, 2017. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/hog> Acesso em: 03 de dezembro de 2017.

PAOLA, H. de. Cenas dubladas de Mortal Kombat X vazam e mostram problemas na localização do jogo. **Overloadr**, 2015. Disponível em: <http://overloadr.com.br/noticias/2015/04/cenas-dubladas-de-mortal-kombat-x-vazam-e-mostram-problemas-na-localizacao-jogo/> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

PAYNE, N. Culture and Website Localization. **Ezine Articles**, 2004. Disponível em: <http://ezinearticles.com/?Culture-and-Website-Localization&id=832> Acesso em: 10 de novembro de 2017.

PELO. Mortal Kombat X: Dublagem Cassie Cage (Pitty) Todas As Intros! Dublado PT/BR [Ficou ó...Uma Bosta]. **Youtube**, 2015 Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=76&v=H7jS4I4fgCI&ab\\_channel=PELO](https://www.youtube.com/watch?time_continue=76&v=H7jS4I4fgCI&ab_channel=PELO) Acesso em: 30 de novembro de 2017.

PICARD, M. The Foundation of Geemu: A brief history of early japanese video games. **Game Studies**. Vol. 13, Issue 2. Dec, 2013. Disponível em: <http://gamestudies.org/1302/articles/picard> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

PINHO, J. M. C. A. e. Tradutor – Em busca de novos rumos. *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 1, n. 15, p. 209-228, jan. 2005. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6589/6067>. Acesso em: 02 de abril de 2017.

PLANTS VS. ZOMBIES WIKI. Adventure Mode. **Plants vs. Zombies Wiki**, 2017. Disponível em: [http://plantsvszombies.wikia.com/wiki/Adventure\\_Mode](http://plantsvszombies.wikia.com/wiki/Adventure_Mode) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

PRIBERAM. *Videogame*. **Priberam**, 2017 Disponível em: <https://www.priberam.pt/dlpo/videogame> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

PYM, A. Website Localization. **TINET**, 2010. Disponível em: [http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/2009\\_website\\_localization\\_feb.pdf](http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/2009_website_localization_feb.pdf) Acesso em: 30 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_, A. Localização. In: \_\_\_\_\_. **Explorando as teorias da tradução**. São Paulo: Perspectiva, 2017. Pp. 229-264

ROSENBERG, J. Pac-Man - A Short History of the Pac-Man Video Game. **ThoughtCo.**, 2017. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/pac-man-game-1779412> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

SHOEMAKER, B. E3 06: Dirge of Cerberus Localization Update. **Gamespot**, 2006. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/e3-06-dirge-of-cerberus-localization-update/1100-6150916/> Acesso em: 01 de dezembro de 2017

SILENT HILL WIKI. Nurse fight.jpeg. **Silent Hill Wiki**, 2017. Disponível em: [http://silenthill.wikia.com/wiki/File:Nurse\\_fight.jpeg](http://silenthill.wikia.com/wiki/File:Nurse_fight.jpeg) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

SILVA, F.E.O. da. *Localização de Jogos: Contributo para a Análise dos Processos de Decisão e de Adaptação*. 2015. 54 f. Dissertação (Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas). Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto, Instituto Politécnico do Porto, Porto, 2015.

STAHL, T. Video game genres. **The History of Computing Project**, 2005. Disponível em: <http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

SULIC, I. Harry Potter and the Sorcerer's Stone. **IGN**, 2001. Disponível em: <http://au.ign.com/articles/2001/08/09/harry-potter-and-the-sorcerers-stone-12> Acesso em: 26 de novembro de 2017.

SUPERULLY. [Restoration] Gran Trak 10 - the first EVER driving game. **Dragon's Lair Fans**, 2011. Disponível em: <http://www.dragonslairfans.com/smfor/index.php?topic=3219.0> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

TAN, S. Translators go beyond language as Web sites cross borders. **Chicago Tribune**, 2001 Disponível em: [http://articles.chicagotribune.com/2001-08-06/business/0108060190\\_1\\_localization-translation-web-sites](http://articles.chicagotribune.com/2001-08-06/business/0108060190_1_localization-translation-web-sites) Acesso em: 10 de novembro de 2017.

TENCH, S. 10-HIT COMBO VOLUME II: STREET FIGHTER. **Action A Gogo**, 2016. Disponível em: <http://actionagogo.com/2016/02/06/10-hit-combo-volume-ii-street-fighter/> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

THE DOT EATERS. PONG turns 40. **The Dot Eaters**, 2012. Disponível em: <http://thedoteaters.com/?p=411> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Spacewar!: A Spin Around the Sun. **The Dot Eaters**, 2014. Disponível em: <http://thedoteaters.com/?cat=741> Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

THEY CREATE WORLDS. The Priesthood At Play: Computer Games In The 1950s. **They Create Worlds**, 2014. Disponível em: <https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

TVTROPES. Dash. **Tv Tropes**, 2017a. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideogameDashing> Acesso em: 05 de dezembro de 2017

\_\_\_\_\_. Dating Sim. **Tv Tropes**, 2017b. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DatingSim> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Role-Playing Game. **Tv Tropes**, 2017c. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RolePlayingGame> Acesso em: 30 de novembro de 2017.



\_\_\_\_\_. Video game genres. **Tv Tropes**, 2017d. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideogameGenres> Acesso em: 30 de novembro de 2017.

WIKIPEDIA. Harry Potter e a Pedra Filosofal. **Wikipedia**, 2017a. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Potter\\_e\\_a\\_Pedra\\_Filosofal](https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_e_a_Pedra_Filosofal) Acesso em: 30 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_. Harry Potter and the Philosopher's Stone. **Wikipedia**, 2017b. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Potter\\_and\\_the\\_Philosopher%27s\\_Stone](https://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_and_the_Philosopher%27s_Stone) Acesso em: 30 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_. File:The Secret of Monkey Island SCUMM Bar.jpg. **Wikipedia**, 2017c. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:The\\_Secret\\_of\\_Monkey\\_Island\\_SCUMM\\_Bar.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Secret_of_Monkey_Island_SCUMM_Bar.jpg) Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

ZAUM Language Services. A Localização de software e a indústria de tecnologia. **ZAUM Language Services**, 2016. Disponível em: <http://zaumlangs.com/localizacao-de-sofwares-e-industria-de-tecnologia/> Acesso em: 10 de agosto de 2017.

**APÊNDICE A – TEXTOS DE INTERFACE DE USUÁRIO**

button.back=Voltar  
button.clear=Apagar  
button.continue=Continuar  
button.credits=Créditos  
button.default=Padrão  
button.default.all=Reiniciar  
button.done=Pronto  
button.exit=Sair  
button.inventory=Inventário  
button.load=Carregar Alma  
button.new=Novo Jogo  
button.next=Próximo  
button.options=Opções  
button.resume=Continuar  
button.save=Salvar Jogo  
button.select=Selecionar  
button.startMenu=Menu Inicial  
death.label=VOCÊ ESTÁ MORTO  
died.logo=died\_en  
input.down.button=Mover / Virar p/ Baixo  
input.down.key=Mover/Virar p/ Baixo  
input.gamepad.activate=Botão de Ação  
input.gamepad.button.0=A  
input.gamepad.button.1=B  
input.gamepad.button.2=X  
input.gamepad.button.3=Y  
input.gamepad.button.4=LB  
input.gamepad.button.5=RB  
input.gamepad.button.6=Select  
input.gamepad.button.7=Start  
input.gamepad.down=Mover/Virar p/ Baixo  
input.gamepad.inventory=Abrir Inventário  
input.gamepad.left=Mover / Virar p/ Esquerda  
input.gamepad.menu=Abrir Menu  
input.gamepad.right=Mover / Virar p/ Direita  
input.gamepad.ui.back=Cancelar  
input.gamepad.ui.select=Selecionar  
input.gamepad.up=Mover / Virar p/ Cima  
input.gamepad.weapon.next=Próximo Item  
input.gamepad.weapon.previous=Item Anterior  
input.inventory.button=Checar Inventário  
input.inventory.key=Checar Inventário  
input.keyboard.activate=Botão de Ação  
input.keyboard.down=Mover/Virar p/ Baixo  
input.keyboard.inventory=Abrir Inventário  
input.keyboard.left=Mover / Virar p/ Esquerda  
input.keyboard.menu=Abrir Menu  
input.keyboard.right=Mover / Virar p/ Direita

input.keyboard.up=Mover / Virar p/ Cima  
input.keyboard.weapon.next=Próximo Item  
input.keyboard.weapon.previous=Item Anterior  
input.left.button=Mover / Virar p/ Esquerda  
input.left.key=Mover / Virar p/ Esquerda  
input.menu.button=Mostrar Menu  
input.menu.key=Mostrar Menu  
input.right.button=Mover / Virar p/ Direita  
input.right.key=Mover / Virar p/ Direita  
input.up.button=Mover  
input.up.key=Mover  
input.use1.button=Uso Primário  
input.use1.key=Uso Primário  
input.use2.button=Uso Secundário  
input.use2.key=Uso Secundário  
input.wizard.button.bind=Aperte o botão para a ação\: %s [%s].\nBotão padrão\  
[%s].\n\nSelecione Próximo para continuar.  
input.wizard.button.nopad=Controle não detectado.  
input.wizard.button.welcome=Bem-vindo ao assistente de calibração de  
controle.\n\nVamos associar os botões usados no jogo. Selecione Próximo para salvar as  
configurações atuais.  
input.wizard.key.bind=Aperte o botão para a ação\: %s [%s].\nBotão padrão\: [%s].  
input.wizard.key.welcome=Bem-vindo ao assistente de controles.\n\nVamos associar os  
botões usados no jogo. Selecione Próximo para salvar as configurações atuais.  
item.drink=Beber  
item.eat=Comer  
item.equip=Equipar  
item.unequip=Desequipar  
item.use=Usar  
legend.gamepad.back=Voltar  
legend.gamepad.interact=Interagir  
legend.gamepad.inventory=Inventário  
legend.gamepad.menu=Menu  
legend.gamepad.move=Mover  
legend.gamepad.nextItem=Próximo\nItem  
legend.gamepad.previousItem=Item\nAnterior  
start.logo=ui\_logo\_start\_en  
text.credits=\_The Count Lucanor\n\n\_Direction / Art / Script / Music\nFrancisco  
Calvelo\n\n\_Code\nMaxime Caignart\n\n\_Scripting\nRodrigo  
Chico\n\n\_Translation\nEnglish \: Santiago G. Sanz\nFrench \: Maxime  
Caignart\n\n\_Technical Consultants\nGiuseppe Barbieri\nLaurent Saint-Felix\nVincent  
Ysmal\n\n\_Testers\nCarlos Alberto Diz Villaverde\nGuillermo Cortiñas\nXaquín  
Calo\nVictor Lago Sánchez\nAntonio (anto5) Alonso\nPawel Zeronov\nAlby  
Ojeda\nJacobo Caraballo\nPedro Pérez Furio\nEco Hiatus "Dragoler"\nLeonel  
Zambroni\nMarxally\nMr. Scolex\nJuan Pedro Montalban Andreo\nPaula  
Maregal\nDavid M. Casas "Flechita"\nKris Leonhart\nMarco "Perro"  
Engelmann\nArmando Montero "ArMM1998"\nAlejandro Arco  
Ávila\nGohuleo\nSonicmemories\nHugo Vieites Caamaño\nMarchello B. Beaulieu  
(YogurtStorm)\nJoshua Homan\nDaniel "Doppelganger"  
Hamilton\nNargaroth97\nMissidelia\nSnowfox\nArron St. Aubin & Kristen

Mayhew\nMr Retro\nFujiNya\nGay for  
 Danny\nCole\nSTBill\nPidrosoft\nElementos\nAshley Howard\nMarcos  
 González\n\n\_Special Thanks\nHenrique Lage\nTxabi Mira\nSusana Mouzo\nJavier  
 Mouzo\nDaichi Ito\nKarin Kamikawa\n\n\_Sound  
 Effects\n\nFreesound.org:\nBarkingdog in dream (Taira Komori)\nDog Barks  
 (exuberate)\nSfx-bird-1 (davidca)\nRG Birds Fly (cmusounddesign)\nChest Opening  
 (spookymodem)\nTree creak 05 (Department64)\nTree creak 04 (Department64)\nEau-  
 bouillante1 (rombart)\nCrow (vixuxx)\nAasi huutaa (YleArkisto)\nLocked door2 (  
 locked door2)\nPorte open close (Slanesh)\nShocking Bowed Bouzouki  
 (amoyssiadis)\nOLD CLOCK Winding Up (GuntherDorksen)\nEmptying a bag of  
 money (JakLocke)\nCoin Spill (clairinski)\nHomemade chimes (theundecided)\nWall  
 Clock Ticking Softly (visualasylum)\nHigh heels on marble floor (avakas)\nWoodland-  
 ambiance (dobroide)\nPin-aznc-ambiance (dobroide)\nSoca goats1 (LukeIRL)\nAngry-  
 dog-bark (jaylew1987)\nFunny-goat-sound (shadeslayer99)\nForest-spring-birds-windy  
 (klankbeeld)\nBlack-iberian-pigs-eating (hasbrouck)\nRiver (viznoman)\nWind-at-  
 door-howling (bosk1)\nTeapot-boiling (urupin)\nFire (batuhan)\nDrawer  
 (laura222)\nDoor-garage-door-handle (d-w)\nFountain04 (tritus)\nChair-drag-01  
 (shawshank73) \nMetal Tool Drag (tingormly)\nBodyDrag2 (bennychico11)\nHorror-  
 ambience-16 (klankbeeld)\nTurpija-za-drvo (tomlija)\nMetal-heavy-mechanics  
 (jorickhoofd)\nMetal-rattle (jorickhoofd)\nWood-hit-01 (dheming)\nDrop-little-wood-  
 stuff (nohayama)\nFootsteps-dirt (xdimebagx)\nWalking-up-a-wooded-hill  
 (odilonmarcenaro)\nRattle1 (bmaczero)\nBlade-sharpen (f4ngy)\nPorc 11762  
 (viorelvio)\nBellLittleMediumShake (HerbertBoland)\nBody-fall-in-grass-distant (j-  
 zazvurek)\nMagic (RICHERlandTV)\nPumpkin-guts-5 (mwlandi)\nPumpkin-guts-8  
 (mwlandi)\nGirl-crying (madamvicious)\nLaughing-dasha (tagirov)\nGirllaugh  
 (engreitz)\nGirl-scream-in-soundstage (cargio0003)\nMd09 (lsprice)\nBicycle-  
 kickstand (qubodup)\nMagic-wand-glitter (qubodup)\nLaughingkidagain  
 (noisecollector)\nMagic10 (richerlandtv)\nWater-drops (kmoon)\nPumpkin-guts-5  
 (mwlandi)\nIndoor-adult-murmur-medium-group (mentalsanityoff)\nAudience-gasping  
 (unchaz)\nDesk-drawer-metal-close-01 (d-w)\nDrawer (alien-s)\nFire-crackles-no-room  
 (krisboruff)\nMetal-falling-on-stone (p3n10)\nForest-ambience-danish (gim-  
 audio)\n10am-calm-village-bokhoven (klankbeeld)\n1202-goat (reinsamba)\nGoat  
 (ariat)\nThe-under-world (taira-komori)\n\nLittle Robot Sound Factory:\nAmbient  
 Horror Pack\n\n\_Created by\nBaroque Decay Games\n\n\_2016

text.error.videonatives=Um erro impede a cutscene de rodar.

text.gamma.01=AVISO!

text.gamma.02=Antes de qualquer coisa, por favor ajuste o brilho do jogo.

text.gamma.03=Das três borboletas, a da esquerda deve estar quase invisível, a do meio  
deve estar mal dando pra ver, e a da direita deve ser claramente vista.

text.options.apply=Aplicar

text.options.controls=Controles

text.options.controls.keys=Teclado

text.options.controls.pad=Controle

text.options.fullscreen=Tela Cheia

text.options.gamma=Gama

text.options.language=Idioma

text.options.language.zh=简体中文

text.options.language.de=Deutsch

text.options.language.en=English

text.options.language.es=Español

```
text.options.language.fr=Français  
text.options.language.hu=Magyar  
text.options.language.ja=日本語  
text.options.language.ru=Русский  
text.options.music=Música  
text.options.resolution=Resolução da Tela  
text.options.sound=Som
```

**APÊNDICE B – TEXTOS DOS ITENS**

item.apple.desc=Um delicioso pedaço de fruta para restaurar um pouco de energia.  
item.apple.name=Maçã  
item.bone.desc=Osso preferido de Babas.  
item.bone.name=Osso  
item.book.desc=O livro de Lucrezia sobre borboletas.  
item.book.name=De Lagarta à Borboleta  
item.bread.desc=Um pedaço de pão seco para restaurar uma boa porção de energia.  
item.bread.name=Pão  
item.bucket\_blood.desc=Talvez a semente cresça com esse sangue.  
item.bucket\_blood.name=Balde de Sangue  
item.bucket\_empty.desc=Um balde de madeira para carregar líquidos.  
item.bucket\_empty.name=Balde  
item.bucket\_water.desc=Agora posso levar água onde eu quiser.  
item.bucket\_water.name=Balde de Água  
item.butterfly.desc=Uma joia em forma de borboleta.  
item.butterfly.name=Borboleta  
item.butterfly\_net.desc=Usada para pegar borboletas e outros insetos.  
item.butterfly\_net.name=Rede de Borboleta  
item.candle\_stick.desc=Uma fonte de luz móvel que pode ser colocada no chão para iluminar áreas escuras.  
item.candle\_stick.name=Vela  
item.cane.desc=A bengala de madeira do vovô.  
item.cane.name=Bengala  
item.cheese.desc=Um grande pedaço de queijo para restaurar muita energia.  
item.cheese.name=Queijo  
item.chestnut.desc=Um fruto seco para restaurar um pouquinho de energia.  
item.chestnut.name=Castanha  
item.code.desc=Um bilhete que eu achei dentro do livro das borboletas. Lê-se\': 888.  
item.code.name=Código  
item.coins.desc=Posso usá-las para comprar coisas.  
item.coins.name=Moedas de ouro  
item.corn.desc=Um punhado de milho.  
item.corn.name=Milho  
item.crowbar.desc=Ferramenta que posso usar como alavanca.  
item.crowbar.name=Pé de Cabra  
item.diamond.desc=Diamantes e outras pedras preciosas.  
item.diamond.name=Pedras Preciosas  
item.earthworm.desc=Um verme comum.  
item.earthworm.name=Verme  
item.emblem.desc=Uma placa de metal dourada.  
item.emblem.name=Emblema Dourado  
item.emblem\_fake.desc=Uma placa de metal dourada.  
item.emblem\_fake.name=Emblema Dourado  
item.hunter03.desc=Prova de sua habilidade como Caçador de Tesouros Profissional.  
item.hunter03.name=Distintivo de Caçador de Tesouros  
item.jewel.desc=Objetos feitos com metais e pedras preciosas.  
item.jewel.name>Jóias  
item.key\_blue.desc=Chave para abrir todos os cômodos com estandarte azul.

item.key\_blue.name=Chave Azul  
item.key\_golden.desc=Chave para abrir todos os cômodos com estandarte dourado no andar de cima.  
item.key\_golden.name=Chave Dourada  
item.key\_green.desc=Chave para abrir todos os cômodos com estandarte verde.  
item.key\_green.name=Chave Verde  
item.key\_red.desc=Chave para abrir todos os cômodos com estandarte vermelho.  
item.key\_red.name=Chave Vermelha  
item.key\_silver.desc=É bem parecida com a da minha casa.  
item.key\_silver.name=Chave Enferrujada  
item.ladder.desc=Usada para ir a lugares mais altos.  
item.ladder.name=Escada  
item.letter\_black\_l.desc=Uma das letras do nome do Kobold que o mercador me deu.  
item.letter\_black\_l.name=Letra L  
item.letter\_blue\_a.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_blue\_a.name=Letra A  
item.letter\_blue\_i.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_blue\_i.name=Letra I  
item.letter\_blue\_r.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_blue\_r.name=Letra R  
item.letter\_green\_n.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_green\_n.name=Letra N  
item.letter\_green\_o.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_green\_o.name=Letra O  
item.letter\_green\_p.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_green\_p.name=Letra P  
item.letter\_red\_i.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_red\_i.name=Letra I  
item.letter\_red\_o.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_red\_o.name=Letra O  
item.letter\_red\_t.desc=Uma das letras do nome do Kobold.  
item.letter\_red\_t.name=Letra T  
item.map.desc=Pedaço de papel com várias figuras escritas nas margens.  
item.map.name=Pedaço de papel com números  
item.mirror.desc=Um espelho de mão.  
item.mirror.name=Espelho  
item.note.desc="Quando as figuras do tempo se olham, luz é derramada sobre o cômodo do guardião."  
item.note.name=Bilhete de J.F.  
item.pearl.desc=Contas inestimáveis.  
item.pearl.name=Pérolas  
item.ring.desc=Um anel mágico com design de cobra.  
item.ring.name=Anel  
item.seed.desc=Uma semente mágica.  
item.seed.name=Semente  
item.wood.desc=Um bom pedaço de madeira.  
item.wood.name=Tábua de Madeira  
item.worm.desc=Uma criatura nojenta espreitando as profundezas do Castelo Tenebra.  
item.worm.name=Verme

**APÊNDICE C – TEXTOS DO MAPA**

castle\_garden=Jardins do Castelo Tenebra  
dungeon\_main=Profundezas do Castelo Tenebra  
forest\_river=Cemitério próximo ao Rio dos Mortos



## APÊNDICE D – TEXTOS DE FALA

actor.2FC.pic.desc=O retrato de uma menina. Ela tem minha idade... E é estranho, seu rosto parece bem familiar. Tem um nome escrito. Lê-se "Lucrezia".

actor.2FC.pic02.desc=É quase como se ela estivesse me encarando. Que assustador\!

actor.4kings.pic01.desc=Tem quatro pessoas rindo, com um tesouro enorme junto delas. O nome da pintura é "Os Quatro Reis".

actor.4kings.pic02.desc=Agora que estou olhando mais de perto... Tem quatro reis. O primeiro e o segundo estão sorrindo, o terceiro parece zangado e o quarto também está feliz.

actor.CBB.chest.desc=Tem uma carta. Lê-se\: "Esse kobold estranho quer que eu adivinhe seu nome. Parece que há uma letra dentro de cada cômodo. Terei de procurar em todo o castelo para encontrar todas elas. O problema será arrumar as letras para formar o nome correto." Assinado por J.F.

actor.CBB.chest2.desc=Tem um bilhete. Lê-se\: "Estas são caixas mágicas. Se você as mover, pode sair do cômodo. Você as encontrará em seu lugar original da próxima vez que entrar." Assinado por J.F.

actor.CBB.coffer\_A.desc=Ótimo\! Parece uma das letras do nome do kobold.

actor.CBS.chest.01.desc=Tem um bilhete também\: "Tenho uma pista misteriosa\: 'Quando as figuras do tempo se olham, luz é derramada sobre o cômodo do guardião.' Não consegui decifrar seu significado." Assinado por J.F.

actor.CBS.chest.02.desc=Esta parece ser uma pista importante. Vou ficar com ela\!

actor.CBS.coffer\_Ib.desc=Poxa vida\! Uma das letras do nome do kobold.

actor.CBS.coffer\_Ib2.desc=Que letra estranha... Pra que será que é usada?

actor.CBS.drawer.desc=Comida é ótima pra recuperar as forças\! Eu só preciso abrir meu Inventário e comer. Devo tomar cuidado para não desperdiçar. Algumas comidas são melhores que outras pra restaurar energia.

actor.CBS.pic.desc=Tem um homem nobre, vestido de preto e sentado em um trono. A multidão está encarando lá debaixo. A pintura chama-se "Candidatos ao Trono".

actor.CBS.pit.01.desc=Vou usar essa tábuca de madeira como uma ponte.

actor.CBS.pit.02.desc=Este buraco não é tão grande. Se eu tivesse um pedaço de madeira, poderia fazer uma ponte e chegar até o baú.

actor.CBT.broken\_ladder.01.desc=Eu poderia usar a escada para subir.

actor.CBT.broken\_ladder.02.cane.desc=Não posso escalar com a bengala. Preciso encontrar outro jeito de subir.

actor.CBT.broken\_ladder.02.desc=A escada está quebrada. Não consigo alcançá-la.

actor.CBT.broken\_ladder.03.desc=Isto vai me levar até lá em cima.

actor.CBT.cage.desc=Estas grades não me deixam pegar o baú. Tem que haver algum tipo de dispositivo para levantá-las.

actor.CBT.carpet.01.desc=É melhor eu dizer a Eisbein que tem milho aqui. Quando ele estiver comendo, posso trancá-lo na gaiola.

actor.CBT.carpet.02.desc=Esse é um ótimo lugar para armar uma armadilha para Eisbein.

actor.CBT.carpet.03.desc=Hum. Acabei de ter uma ideia\! Se eu pudesse pegar um pouco de milho e colocá-lo aqui...

actor.CBT.carpet.04.desc=Eu devia equipar o milho na minha mochila e jogá-lo aqui.

actor.CBT.carpet.05.desc=Este é um ótimo lugar para jogar o milho.

actor.CBT.coffer\_R.desc=Oba\! Uma das letras do nome do kobold.

actor.CBT.lever.desc=Não posso usar a gaiola ainda. Preciso que Eisbein comece a comer o milho.

actor.CCC.donkey.01.desc=Ei, burro\! Como pode você estar aqui?

actor.CCC.donkey.01.meet.desc=Poxa vida\! O burro do bosque\! Mas... Olhe aquele chifre\! Talvez ele tenha se tornado um burricórnio\!

actor.CCC.donkey.02.desc=Ah, não\! Esse é o burro que encontrei no bosque. Quem fez isso com o pobrezinho?

actor.CCC.donkey.02b.desc=Uau\!

actor.CCC.donkey.03.desc=Coma uma maçã, burro\!

actor.CCC.donkey.04.desc=O cocô dele é ouro\!

actor.CCC.donkey.05.desc=Ele parece faminto.

actor.CCC.donkey.06.desc=Eu devia pegar o ouro antes de dar outra maçã.

actor.CCC.donkey.07.desc=Esse burro gosta de maçãs.

actor.CCC.giulia\_candles.desc=Que estranho. Não lembro de ter deixado essas três velas...

actor.CCC.torch.desc=Acho que posso usar uma vela para iluminar isso.

actor.CCG.T\_corn.01.desc=Isso é milho. Custa três moedas. Se eu quiser comprar, devo equipar as moedas primeiro.

actor.CCG.T\_corn.02.desc=Eu gostaria de um punhado de milho. Aqui está. Três moedas.

actor.CCG.T\_corn.03.desc=Milho é o ouro dos pobres. Ha, ha, ha\! Espero que faça bom proveito.

actor.CCG.T\_corn.04.desc=Não tenho dinheiro suficiente para comprar o milho. Custa três moedas.

actor.CCG.T\_key.01.desc=É uma chave dourada para abrir os cômodos no andar de cima. Custa dez moedas. Se eu quiser comprar, devo equipar as moedas primeiro.

actor.CCG.T\_key.02.desc=Eu queria a chave. Aqui está. Dez moedas.

actor.CCG.T\_key.03.desc=Excelente escolha. Aqui está.

actor.CCG.T\_key.04.desc=Não tenho dinheiro suficiente para comprar a chave. Custa dez moedas.

actor.CCG.T\_letter.01.desc=É uma carta selada com uma das letras do nome do kobold. Custa cinco moedas. Se eu quiser comprar, devo equipar as moedas primeiro.

actor.CCG.T\_letter.02.desc=Eu queria a carta com a letra. Aqui, tome as cinco moedas.

actor.CCG.T\_letter.03.desc=Sábua escolha. Espero que possa usá-la para adivinhar o nome do kobold. Aqui está.

actor.CCG.T\_letter.04.desc=Não tenho dinheiro suficiente para comprar a carta. Custa cinco moedas.

actor.CCG.T\_letter.ring.desc=Quando eu coloco o anel, a carta fica vermelha.

actor.CCG.camerlingo.01=Vá e procure por...

actor.CCG.camerlingo.02=Um pequeno ratinho chamado Hans.

actor.CCG.chest.01=Não abre. A tranca tem uma combinação de três números.

actor.CCG.chest.02=Eu poderia tentar usar o código que Giulia me deu.

actor.CCG.chest.02B=Vou tentar esses números\: 888

actor.CCG.chest.03=Uma rede de borboletas?\! Eu deveria mostrar isso à Giulia.

actor.CCG.fountain.01.desc=Se eu quiser salvar minha alma, devo jogar uma moeda..

actor.CCG.fountain.02.desc=Vou pegar um pouco de água. Posso precisar.

actor.CCG.fountain.03.desc=Eu podia usar o balde e enchê-lo com água.

actor.CCG.fountain.cham.desc=Acho melhor esperar o Camerlengo ir embora.

actor.CCG.fountain.crow.01H=Poxa vida\! A fonte está cheia de moedas\!

actor.CCG.fountain.crow.02T=Se eu fosse você, não pegaria essas moedas. Eu já vi o corvo matar guerreiros de dois metros só com bicadas.

actor.CCG.fountain.crow.03H=Realmente, o corvo parece irritado.

actor.CCG.fountain.crow.04C=Deixe ouro. Salve alma.  
actor.CCG.fountain.crow.05H=O que?  
actor.CCG.fountain.crow.06T=Ele está te pedindo uma moeda. Se você jogar uma moeda de ouro na fonte, ele salvará sua alma.  
actor.CCG.fountain.crow.07H=Salvar minha alma? Mas de quê?!  
actor.CCG.fountain.crow.08C=Da morte\!  
actor.CCG.map.desc=Este é um mapa dos cômodos. Pode ser útil.  
actor.CCG.map.off.desc=Eu devia usar o pedaço de papel numerado que Giulia me deu.  
actor.CCG.map.on.desc=Vou tentar colocar o papel de Giulia em cima.  
actor.CDH.Butterfly.1H=Uau\! A borboleta virou uma joia no momento em que a peguei.  
actor.CDH.Butterfly.2H=Opaa\! É melhor eu sair daqui agora mesmo.  
actor.CDH.Butterfly.2HB=Acho que não tenho mais nada a fazer aqui embaixo. Vou escalar a planta. E quanto mais cedo, melhor.  
actor.CDH.HyB.01H=Lá está aquela borboleta\!  
actor.CDH.HyB.02H=Ei, dona borboleta\! Por que não vem comigo?  
actor.CDH.HyB.03H=Ei, espere\!  
actor.CDH.LyH.01H=Mamãe?  
actor.CDH.LyH.02L=Então você está partindo novamente, não está?  
actor.CDH.LyH.02LB=Então você só voltou para roubar meu tesouro, não foi?  
actor.CDH.LyH.03L=Não permitirei que parta novamente\!  
actor.CDH.LyH.03LB=Não permitirei que o leve\!  
actor.CDH.LyH.04H=Isso parece ser bem, bem ruim\! Tenho que pegar aquela borboleta e escalar a planta.  
actor.CDH.LyH.04HB=Isso parece ser bem, bem ruim\! Tenho que escalar a planta.  
actor.CDH.blocked=Os espinhos não me deixam passar\!  
actor.CDH.emblem.01.desc=Nada aconteceu. Talvez esse não seja o emblema certo.  
actor.CDH.emblem.02.desc=Parece que um emblema dourado está faltando no meio.  
actor.CDH.emblem.03.desc=Eu devia tentar com o outro emblema que tenho.  
actor.CDH.emblem.04.desc=Eu devia tentar colocar um emblema.  
actor.CDH.emblem.placed.desc=É um emblema dourado. Tem um L gravado dentro.  
actor.CDH.exit=Não posso partir sem a borboleta\!  
actor.CDH.soldier\_zone=Socorro\! Por favor\! Tem alguém aí?!\n
actor.CDH.soldier\_zone.2=Tem mais alguém aqui embaixo? Eu diria que a voz veio dali.  
actor.CDH.soldier\_zone.3=Alguém está pedindo ajuda. Eu devia ir olhar.  
actor.CDH.soldier\_zone.4=Socorro\! Por favor\!  
actor.CDL.house=Por que minha casa está aqui?  
actor.CDL.house.door01=Mamãe, abra\! Mamãe\!  
actor.CDL.house.door02=Que estranho... Deve estar trancada.  
actor.CDL.house.door03=Vou usar a chave do J.F.  
actor.CDL.house.window01=Estou vendo mamãe lá dentro.  
actor.CDL.house.window02=Mamãe, estou aqui\! Mamãe?  
actor.CDL.house.window03=Ela não consegue me ouvir.  
actor.CDL.house.worm.01W=Comida\!  
actor.CDL.house.worm.02H=Você de novo?  
actor.CDL.house.worm.03W=Doces\! Eu quero doces\!  
actor.CDL.well.01=É como nosso poço lá perto de casa. Mas esse aqui fede.  
actor.CDL.well.02=Vou buscar água.

actor.CDL.well.03=Eca\! Está cheio de sangue\! Bem, quem sabe? Pode ser útil pra cultivar a semente.

actor.CDL.well.04=Não preciso de mais baldes de sangue nojento.

actor.CDLint.Lucrezia01=Mamãe?

actor.CDLint.Lucrezia02=Venha, meu filho.

actor.CDLint.pie.01.desc=Esse bolo parece delicioso. Eu poderia comer um pedaço e recuperar energia.

actor.CDS.blocked.01H=Estou cansado dessa masmorra. Eu devia escalar a planta e deixar esse pesadelo pra trás.

actor.CDS.bucket\_blood01=Vou usar o sangue. Espero que funcione.

actor.CDS.bucket\_blood02=Preciso regar a semente.

actor.CDS.bucket\_blood03=Hum. Nada aconteceu. Talvez leve algum tempo pra crescer. Era só o que faltava\!

actor.CDS.bucket\_blood04=Eu poderia tentar derramar o sangue que busquei.

actor.CDS.bucket\_blood05=Talvez o sangue seja inútil e eu precise encontrar água.

actor.CDS.plant01=Ela vai bem alto. Eu poderia usar os espinhos para escalar. Mas antes de ir embora, eu devia avisar J.F.

actor.CDS.plant02=Finalmente estou partindo\!

actor.CDS.plant03=Oh-oh\!

actor.CDS.plant04=Se eu escalar a planta, é possível que eu não seja capaz de voltar aqui embaixo. Preciso verificar se não estou deixando nada importante por aqui.

actor.CDS.seed.01=Vou plantar esta semente vermelha.

actor.CDS.seed.02=Está plantada. Agora eu preciso regá-la pra que cresça.

actor.CDS.seed.03=Este lugar tem o solo diferente e recebe luz lá de cima.

actor.CDS.seed.03b=É melhor dizer a J.F.

actor.CDS.seed.04=Este parece um ótimo lugar para plantar a semente.

actor.CFB.door=A porta está trancada novamente. Não há como abri-la.

actor.CFB.sprite.bridge=Senhor, o Conde Lucanor espera após a porta e está ansioso para conhecê-lo.

actor.CFB.sprite.bridge.02=Ai\! Por favor tenha cuidado onde pisa, senhor.

actor.CFB.sprite.bridge.03=Isso parece muito ruim. É melhor eu dar meia-volta.

actor.CG1.closet.desc=Tem uma carta: "Precisaremos planejar uma festa de casamento para o Conde pela segunda vez esse ano. Equilibrar o orçamento resultará em mais papelada para nós. Poucos sabem disto, mas Lucanor é o rei traidor da lenda. Eu me pergunto onde no castelo seu precioso tesouro estará escondido."

actor.CG2.furni.desc=Tem uma carata antiga: "Ele tem estado ao redor de bruxas e feiticeiros ultimamente. Eu não sei o que ele está planejando, mas eu tenho pena do pobre que sentar no trono e herdar sabe-se lá que tipo de fardo em seus ombros."

actor.CG3.closet.desc=Tem uma carta\: "Um dos soldados me contou, a Senhorita Lucrezia foi levada às profundezas do castelo. Quem sabe o que aquele degenerado está disposto a fazer para ter um herdeiro varão."

actor.CG4.furni.desc=Tem uma carta antiga\: "O Conde está muito doente. Quando ele falecer, devemos facilitar as provações. Encontrar um novo herdeiro não deve demorar muito."

actor.CG4.mirror.1.desc=Tem um espelho grande. Me pergunto se...

actor.CGF.basin.01.desc=Está conectada às armadilhas. Se eu pudesse trazer um pouco de água aqui...

actor.CGF.basin.02.desc=Eu devia usar o balde de água.

actor.CGF.basin.03.desc=Opa. Eu sou um bobo\! Preciso encher o balde com água primeiro.

actor.CGF.chest.desc=Tem uma carta também\: "Eu tenho algumas letras, mas isso parece um jogo sinistro. Talvez haja outro jeito de adivinhar o nome do kobold. Se eu soubesse onde fica o quarto dele..." Assinado por J.F.

actor.CGF.coffer\_N.desc=Uma letra do nome do kobold.

actor.CGF.fire.01=Eu não posso usar o mesmo caminho pra voltar. Tem de haver um atalho por aqui.

actor.CGF.fire.02=Uau\! Vamos ver o que posso fazer pra alcançar o baú.

actor.CGF.fire.JF=Tem um bilhete\: "Eu fora avisado sobre o cômodo do fogo, mas não o suficiente. Ninguém deveria entrar neste local sem salvar sua alma na fonte\!" Assinado por J.F.

actor.CGL.cell\_C.desc=Ei\! Tem um baú de ouro nesta cela.

actor.CGL.cell\_L.desc=Tem um bode raivoso nesta cela.

actor.CGL.cell\_R.desc=Tem um baú comum dentro desta cela.

actor.CGL.chest.desc=Tem uma carta\: "Tenho muitas letras. Logo serei capaz de provar ao Conde que sou digno de sua filha Lucrezia." Assinado por J.F.

actor.CGL.coffer\_O.desc=Uma letra do nome do kobold.

actor.CGM.coffer\_P.desc=Ótimo\! Uma letra do nome do kobold.

actor.CGM.pit.desc=Tem um grande buraco. Não posso passar.

actor.CGM.pit.wood.desc=O buraco é grande demais para usar a tábua.

actor.CGM.plank.desc=Essa tábua pode ser útil.

actor.CHS.wall.desc=A parece está fechada. Não posso sair.

actor.CNR.button.fail.desc=Ai\! Eu falhei. Preciso colocar as letras na ordem certa para formar o nome.

actor.CNR.button.ok.01.desc=Parabéns, senhor, por sua conquista. O nome é de fato Patronio.

actor.CNR.button.ok.02.desc=Você tem mesmo um nome estranho. Foi bem difícil.

actor.CNR.button.ok.03\_K.desc=De fato, essa não foi uma tarefa fácil, mas você provou ter o que é preciso para ter sucesso nesta árdua missão.

actor.CNR.button.ok.03\_NK.desc=De fato, essa não foi uma tarefa fácil, mas você provou ter a inteligência, a habilidade e a bravura para ter sucesso em tal missão árdua.

actor.CNR.button.ok.04.desc=Esta porta leva diretamente aos aposentos do Conde. Você pode passar pela porta agora se desejar, senhor.

actor.CNR.button.ok.05.desc=Obrigado\!

actor.CNR.button.ok.06=Resolvi a charada.

actor.CNR.button.ok.07=Eu devia colocar algumas das letras.

actor.CNR.curtain.desc=Tem uma porta atrás das cortinas, mas está trancada.

actor.CNR.sprite.desc=Posicione as letrar como desejar e aperte o botão para saber se adivinhou corretamente. Mas lembre-se, você perderá energia por cada letra faltando ou mal posicionada.

actor.CPR.boxfire.desc=Tem algo bloqueando a saída pelo outro lado.

actor.CPU.pit=Eu não vou voltar por ali.

actor.CRC.bucket.2desc=Acho que eu devia explorar melhor esse cômodo.

actor.CRC.bucket.desc=Um balde. Vou ficar com ele. Pode ser útil.

actor.CRC.coffer\_I.desc=Uma letra do nome do kobold. Ótimo\!

actor.CRC.coffer\_fake.01.desc=Esse baú é estranho. Não tem tranca. É falso\!

actor.CRC.coffer\_fake.02.desc=É um baú falso.

actor.CRC.table\_01.desc=Ora, ora, ora... Hans, você está embaixo da mesa?

actor.CRC.table\_02.desc=Seu pequeno ratinho. Suas roupas vão ficar sujas aí embaixo.

actor.CRC.table\_03.desc=Por que você não sai daí? O Camerlengo pode te dizer o nome do kobold, se você quiser. Hi, hi, hi.

actor.CRL.book.01.desc=Não vejo "De Lagarta à Borboleta" por aqui.

actor.CRL.book.01B.desc=Esse não é "De Lagarta à Borboleta". Terei que continuar procurando.

actor.CRL.book.02.desc=Aí está você! "De Lagarta à Borboleta". Vou ficar com isso.

actor.CRL.book.03.desc=Melhor eu me apressar e levar isso para Giulia.

actor.CRL.book.04.desc=Eu já tenho o livro de Giulia. Não tem mais nada pra ver aqui.

actor.CRL.chest.01.desc=Está trancado e não há como abrir.

actor.CRL.chest.02.desc=Está trancado... Talvez eu deva esperar pela hora certa pra distrair o Camerlengo.

actor.CRL.chest.cam.desc=O pequeno ratinho quer seu queijo, mas o Camerlengo não vai entregá-lo assim tão fácil, ou vai?

actor.CRL.chest.empty.desc=Oh! O pequeno ratinho pegou a letra do Camerlengo. E ele fica muito, muito, muito triste com isso. Ele precisará encontrá-lo para falar sobre isso.

actor.CRL.clock.01.desc=Que relógio elegante. Mas acho que a hora está errada.

actor.CRL.clock.02.desc=Vou mover os ponteiros um pouquinho.

actor.CRL.clock.03.desc=Oh! Me pergunto quem está brincando com o precioso relógio do Camerlengo.

actor.CRL.clock.04.desc=Opa!

actor.CRL.clock.05.desc=O Camerlengo Vermelho consertará tudo. Tudo!

actor.CRL.clock.06.desc=Eu já troquei a hora.

actor.CRL.clock.07.desc=Aquele relógio novamente? Isso continua me divertindo. Hi, hi, hi.

actor.CRL.coffer\_Ob.desc=Uma letra do nome do kobold.

actor.CRL.info.01.desc=Tem um livro chamado "Jóias Mágicas". Lê-se: "Uma das jóias mais cobiçadas pelos mercadores fora o anel de cobra. Essa peça única mostrava ao portador se um objeto era falso, ao brilhar em luz vermelha."

actor.CRL.info.02.desc=Tem um livro de família. Parece que o Conde Lucanor teve muitas esposas, mas uma única filha: Lucrezia.

actor.CRL.info.03.desc=Tem um livro chamado "Castelo Tenebra". Lê-se: "Uma fortaleza impressionante na colina mais alta do Bosque do Enforcado. O castelo possui aparelhos e dispositivos de ponta. A torre do tributo, lar aos aposentos do Conde, é definitivamente digna de visita. Fontes antigas mencionam uma grande masmorra subterrânea na qual os inimigos capturados eram jogados."

actor.CRL.info.04.desc=Não vejo muitos livros memoráveis.

actor.CRL.info.05.desc=Tem um livro interessante aqui. Lê-se: "O Camerlengo Vermelho comanda os servos do grande Castelo Tenebra. Austero e devotado a seus deveres, ele não hesitará em punir até mesmo o mais insignificante dos erros com morte instantânea."

actor.CRL.info.06.desc=Tem um livro chamado "Os Quatro Reis". Lê-se: "Há muito tempo atrás, existiam quatro reis unidos pelos laços da amizade. Sempre que se encontravam, eles riam, pois apreciavam a companhia uns dos outros. Decidiram, portanto, lutar juntos na guerra. Quando voltaram com os espólios, um deles traiu aos demais, pois mesmo sorrindo ele sempre tinha sido ganancioso e maldoso. Uma famosa pintura dos reis decora uma das paredes do Castelo Tenebra."

actor.CRL.ladder.desc=Essa escada pode ser útil. Vou pegá-la.

actor.CRL.table.01.desc=O Camerlengo sabe que você está por aqui Hans, seu pequeno ratinho.

actor.CRL.table.02.desc=Por que você não sai daí e fala com ele? Hi, hi, hi.

actor.CRP.chest.desc=Tem uma carta. Lê-se\: "Deve haver algum mecanismo que faça visível o invisível" assinado por J.F.

actor.CRP.coffer\_T.01.desc=Está vazio\!

actor.CRP.coffer\_T.02.desc=Espere, há uma pequena nota\: "Besta é assim, tudo que vê, lê. Oink\!"

actor.CRP.coffer\_T.02B.desc=Há uma pequena nota\: "Besta é assim, tudo que vê, lê. Oink\!"

actor.CTR.sprite.no\_fake=Parabéns, senhor. As provações terminaram. Você provou ser digno do trono. Agora sente-se e relaxe.

actor.CTR.throne.fake=Certo. Vou me sentar, mas antes quero fazer um acordo.

actor.CTR.throne.push=Hans, o que está fazendo? Por que você não senta no trono?

actor.CTR.throne\_exit.fake.01S=Foi um prazer lhe conhecer, Hans.

actor.CTR.throne\_exit.fake.02H=A você também Patronio. Adeus.

actor.CTR.throne\_exit.no\_fake=Hans, espere\! Se você sair por aquela porta, você jamais retornará.

actor.CTR.throne\_exit.no\_fake\_H=Hum... Eu poderia ficar e tentar revelar a verdade, ou ir embora e nunca mais voltar ao castelo.

actor.CWB.pig.01=Eisbein, o que está fazendo aqui fora sozinho?

actor.CWB.pig.02=Pobrezinho. Aposto que ele quer voltar para o castelo.

actor.CWB.pig.corn.01=Tome, este milho é para você.

actor.CWB.red\_ribbon=Uma fita vermelha. Deve ser da Senhorita Rata, que abriu a grade pra mim.

actor.CWD.chest.desc=Tem um bilhete\: "Este muro tem de ser parte do Castelo Tenebra. Mas como posso cruzar essa barreira intransponível?" Assinado por J.F.

actor.CWD.statue.desc=É uma estátua quebrada. Este lugar parece um velho jardim abandonado.

actor.CWD.symbol.desc=Poxa\! Isso parece ter sido desenhado com sangue\!

actor.CWD.symbol.desc.02=Um símbolo de borboleta. É como aquele que peguei nas profundezas do castelo.

actor.CWD.symbol.desc.03=Eu deveria dar uma olhada nesta área. Talvez eu veja mais pistas.

actor.FCB.dead\_trader.act=Há um cartaz. Lê-se "Ladrão".

actor.FCB.dead\_trader.see=Minha nossa\! É o mercador\!

actor.FCB.dog.01H=Cuspidela\!

actor.FCB.dog.02H=Você veio me procurar?

actor.FCB.dog.03H=Obrigado, Cuspidela\! Estou tão feliz de te ver.

actor.FCB.dog.04H=Ei, você cuidou da mamãe, como te pedi?

actor.FCB.dog.05H=Bom menino. Então vamos vê-la. Ela deve estar preocupada.

actor.FCB.horse=Que cavalo lindo\! Mas pra onde foi o burro?

actor.FCB.horse2=Certamente ele gosta de maçãs... Mas esse cavalo não parece estar com fome.

actor.FCB.no\_wagon=Parece que eles mandaram alguém pra arrumar a bagunça de ontem.

actor.FCD.apple.desc=Estas maçãs parecem deliciosas. Se eu ficar com elas, poderei restaurar minhas forças depois.

actor.FCD.back=Nossa... Melhor não voltar atrás. Aqueles soldados podem me levar para a guerra, e eu não quero ir.

actor.FCD.donkey.01.desc=Ei, burro. De onde você veio? Você parece faminto.

actor.FCD.donkey.02.desc=Aqui está, burro. Coma essa maçã que tenho aqui.

actor.FCD.donkey.03.desc=Acho que ele gosta de maçãs.

actor.FCD.donkey.04.desc=Eu não tenho mais maçãs. Desculpe, burro.

actor.FCD.donkey.05.desc=Não acho que ele vai querer comer isso. Mas ele pode gostar de frutas.

actor.FCD.donkey.06.desc=O pobrezinho parece faminto.

actor.FCD.sign.b.desc="O kobold azul guarda um grande tesouro".

actor.FCD.sign.desc="O Desfiladeiro Maldito".

actor.FCD.wagon.desc=A carroça está inutilizada.

actor.FCN.deer.desc=Mesmo estando completamente parado, posso ver que está respirando.

actor.FCN.goats.H=...

actor.FMB.woman=Olá, filho. Você não viu meu porco, viu? Eu estava indo ao mercado, mas ele fugiu correndo pelo caminho até lá em cima. Ele gosta muito do bosque, não sei porquê.

actor.FMB.woman.bye=Então, você não tem mais nada para fazer?

actor.FMB.woman.corn=Fique com este milho por favor. Se você jogá-lo por aí, o porco certamente voltará.

actor.FMB.woman.corn.02=Obrigada, filho. Farei isso.

actor.FMB.woman.no\_pig.01=Desculpe, eu não o vi.

actor.FMB.woman.no\_pig.02=Ah! Que trabalho que esse porco me dá! Nem se fosse meu filho seria tão ruim.

actor.FMB.woman.pig.01=O porco está perto da parede do castelo, além da grande pedra ali em cima.

actor.FMB.woman.pig.02=Obrigada, filho. Lhe darei uma boa pisa, para que aprenda a não fugir.

actor.FMB.woman.pig.03=O problema pode ser a pisa, senhora. Tente usar milho. Os porcos adoram.

actor.FMB.woman.pig.04=Entendi, entendi... Você pode estar certo.

actor.FMD.back=Eu não vou voltar... Não quero ver o mercador enforcado de novo. Ugh.

actor.FMD.chest.desc=Tem um bilhete aqui\ "Depois de inúmeros dias de busca, sinto que estou na área certa. A entrada deve ser nestas partes do bosque." Assinado por J.F.

actor.FMD.crow.desc=Não gosto nem um pouco de corvos. Mamãe disse que eles trazem má sorte.

actor.FMD.crow.night.desc=Aquele passarinho era muito mais fofo de dia.

actor.FMD.pig.desc=Há moscas por aqui. Porcos são meio nojentos.

actor.FMD.rabbit\_n.desc=Aqueles coelhos não parecem nem um pouco amigáveis. Melhor deixá-los em paz.

actor.FMD.sign.b.desc="Agora que sua mãe se foi, você está livre, Hans."

actor.FMD.sign.desc="Bosque do Enforcado".

actor.FMD.town.01.desc=Este é o caminho para o vilarejo, mas ele é bem chato. Prefiro ter uma aventura\!

actor.FMD.town.02.desc=Eu não quero ir ao vilarejo agora. Quero ir pra casa e ver a mamãe.

actor.FMN.sprite.desc=Ei, você!\ Espere\!

actor.FRB.goatherd.01=Olá?

actor.FRB.goatherd.02=Ele está dormindo profundamente. Melhor deixá-lo em paz.

actor.FRB.soldiers.01Ss=Ei, menino. Estamos procurando jovens para ir à guerra. Você conhece algum?

actor.FRB.soldiers.02H=Hum... Só tem velhos e crianças por aqui. Melhor vocês irem até o vilarejo.



actor.FRB.soldiers.03Ss=Ei, e você não sabe quem está cuidando dessas cabras, sabe?

actor.FRB.soldiers.04H=As cabras cuidam de si mesmo, senhor.

actor.FRB.soldiers.05Ss=Saia daqui, menino. Ou você quer que o levemos para a guerra? Ha, ha, ha\!

actor.FRD.JFtomb.01.desc=A tumba parece gasta...

actor.FRD.JFtomb.02.desc=Lê-se\: "Joseph Frei".

actor.FRD.JFtomb.03.desc=Hum... Que estranho. Esse nome...

actor.FRD.chest.desc=Tem um bilhete\: "Eu descobri a lenda do Conde Lucanor em meu caminho para casa. Não poderia voltar para lá de mãos abanando." Assinado por J.F.

actor.FRD.goat.night.desc=Não sei o que está fazendo, mas é muito assustador.

actor.FRD.goatR.desc=As cabras estão sozinhas.

actor.FRD.goatS.desc=Essa cabra parece ser a líder do rebanho.

actor.FRD.sign.b.desc="Este é o sangue de todos aqueles que morreram na guerra."

actor.FRD.sign.desc="Rio dos Mortos".

actor.FRD.tomb.back.desc=É a tumba de meu pai.

actor.FRD.tombs.desc=Essa tumba é muito antiga. Está tão gasta que não consigo ler o nome.

actor.FRD.tree.desc="Todos aqueles maiores de 15 anos devem apresentar-se imediatamente no posto militar mais próximo."

actor.FRN.body.desc=Minha nossa! Isso só pode ser um pesadelo.

actor.FRN.candle\_inv=Eu devia equipar uma vela no Inventário para ver alguma coisa.

actor.FRN.candle\_no=Espere, não vou entrar nessa escuridão sem uma luz. Melhor levar a vela.

actor.FRN.goatlittle.desc=Até a cabritinha é assustadora agora\!

actor.FRN.goatzone.desc=O que está acontecendo aqui?

actor.FRN.head.01.desc=Ei, colega\! Você tá bem? Você está pálido.

actor.FRN.head.02.desc=Não dá pra confiar numa cabra, dá??

actor.FRN.head.03.desc=Isso é assustador pra caramba. Eu quero ir pra casa. Agora.

actor.FRN.spritezone.desc=Hein?

actor.FRN.tree.desc="Crianças chamadas Hans serão enforcadas da torre mais alta do vilarejo por escapar à guerra."

actor.HEB.donkey.01=Burro\! Você veio ficar conosco?

actor.HEB.donkey.02=Mamãe vai ficar muito feliz com o burro.

actor.HEB.donkey.03=Coma uma maçã, burro\!

actor.HEB.donkey.04=Ah. Parece que o cocô dele não é mais ouro. Ha, ha, ha\!

actor.HED.bone.01H=É o osso do Cuspídelá\!

actor.HED.bone.02H=O Cuspídelá vai amar esse osso.

actor.HED.bonezone.01=Hum, acho que o Cuspídelá precisa desse osso. Se eu não o der pra ele, ele vai me seguir.

actor.HED.bonezone.02=Hum, eu devia me despedir do Cuspídelá antes de partir.

actor.HED.dog.01=Cuspídelá, não posso mais brincar com você. Eu estou indo em aventuras, assim como o papai foi. Talvez eu não volte por muito tempo...

actor.HED.dog.02=Ei, mas... Onde está seu osso? Tem de estar por aqui.

actor.HED.dog.02b=Cadê seu osso, Cuspídelá? Tem de estar por aqui.

actor.HED.dog.03=Para dar o osso a ele, preciso abrir meu Inventário com [] e equipá-lo. Também posso trocar rapidamente entre os itens mais importantes com [] e [].

actor.HED.dog.03b=Parece que ele quer esse osso.

actor.HED.dog.04=Aqui está, Cuspidela. Tome seu osso.  
 actor.HED.dog.05=Eu tenho que ir agora. Tome conta da mamãe e não vá embora.  
 actor.HED.dog.06=Ele parece distraído com o osso. É melhor eu ir agora.  
 actor.HED.exit\_back=Eu não quero voltar. Mamãe estará esperando por mim, ela ficará muito preocupada.  
 actor.HED.exitbone.01=Eu não posso ir. Cuspidela precisa do osso dele.  
 actor.HED.exitbone.02=Eu não posso partir sem saber qual o problema com Cuspidela.  
 actor.HED.swing.back.desc=Eu senti falta do meu querido balanço.  
 actor.HED.swing.desc=Mas o que estou fazendo? Agora que sou mais velho não posso mais brincar no balanço.  
 actor.HED.tree.01.desc=Acho que vou levar o que escondi no oco da árvore.  
 actor.HED.tutorial.action=Para interagir com as coisas, tenho de estar perto delas e usar [Input{ACTIVATE}].  
 actor.HED.well.back.desc= Pelo menos aqui tem água limpa e fresca.  
 actor.HED.well.desc=Fico feliz de não ter mais que pegar água desse poço miserável.  
 actor.HEN.dog.desc=Minha nossa! O que aconteceu aqui?  
 actor.HEN.door.desc=Mamãe! Mamãe, abra! O que aconteceu? Você está bem?  
 actor.HEN.door.desc\_02=Preciso descobrir o que está acontecendo aqui. É melhor seguir o kobold, com certeza ele está envolvido em tudo isso.  
 actor.HEN.guts.desc=São tripas! Acho que vou vomitar.  
 actor.HEN.window.desc=Você está bem, mamãe?  
 actor.HHD.bed.desc=Aqui é onde eu e mamãe dormimos. Não há espaço para outras camas.  
 actor.HHD.mom.01.chat=Eu lamento muito que esteja partindo, filho. Você ainda é tão novo.  
 actor.HHD.mom.02.chat=Eu já tenho 10 anos, mãe. Pare de me tratar como uma criança.  
 actor.HHD.shelf.desc=Não tem nada interessante aqui, só um bocado de tralha.  
 actor.HHD.table.desc=Estou farto de pão seco... Mas quem sabe? Posso precisar dele em minhas aventuras.  
 actor.HHD.table.empty.desc=Não tem mais nada interessante aqui.  
 actor.TL.chest.01a.desc=Umhas moedinhas de ouro brilhantes.  
 actor.TL.chest.02a.desc=Vou pegar algumas joias. Não acho que o Conde vai precisar delas.  
 actor.TL.chest.03a.desc=Uns diamantes viriam a calhar.  
 actor.TL.chest.04a.desc=Não sei o que é isso, mas vou pegar algumas.  
 actor.TL.chest.b.desc=Já peguei o suficiente deste baú.  
 actor.TL.door.01.desc=Vou tentar colocar a joia na abertura.  
 actor.TL.door.02.desc=Tem uma abertura em formato de borboleta na porta.  
 actor.TL.door.04.desc=Argh! Acho que não tem como abri-la.  
 actor.TL.nochest.desc=Não vou sair daqui sem pegar um pouquinho de cada baú.  
 actor.TL.nochest02.desc=Me custou muito chegar até aqui. Eu devia explorar o cômodo antes de partir.  
 actor.TL.remember=Me pergunto o que terá acontecido à Giulia. Não falei com ela antes de sair, e é uma pena já que lembro dela estar procurando pelo tesouro.  
 actor.TL.tomb.00.desc=Uaaaaau! Que tesouro enorme!  
 actor.TL.tomb.00b.desc=Espere... Essa não é uma daquelas armadilhas, é?  
 actor.TL.tomb.01.desc=Tem uma mensagem gravada: "Minha fortuna pertence àqueles que chegaram até aqui. O Conde Lucanor."  
 actor.TL.tomb.02.desc=Isso quer dizer que posso ficar com ele!

actor.TL.tomb.03.desc=Tenho um mal pressentimento sobre isso.  
actor.broken\_lever=Parece o lugar de uma alavanca, mas falta o bastão.  
actor.closed\_door.key=Esta porta está trancada.  
actor.closed\_door.no\_key=A porta está trancada.  
actor.crow.save.01H=Ei, corvo\! Aqui está, uma moeda de ouro. Por favor, salve minha alma.  
actor.crow.save.02C=Salvar alma.  
actor.crow.save.03H=Eu não tinha percebido nada estranho, mas acho que funcionou. Seja lá o que for.  
actor.crowbar.inv=Talvez eu possa usar o pé de cabra pra abrir.  
actor.crowbar.no\_inv=Aqui é um esgoto, mas não tenho força suficiente para tirar a grade.  
actor.lever\_cane.equip=Por sorte ainda tenho a bengala que mamãe me deu.  
actor.lever\_cane.inv=Um bastão viria a calhar.  
actor.lever\_cane.no\_inv=Eu não tenho nada para ativá-lo.  
actor.lever\_cane.no\_inv.2=Talvez tenha outra forma de chegar ao baú.  
actor.note.face.desc=Tem um bilhete. Lê-se\: "As velas são indispensáveis, e de qualquer forma preciso saber mais aqueles quatro reis. Ou vou enlouquecer tentando combinações." Assinado por J.F.  
actor.pit.01.desc=Tem um buraco enorme. Não consigo alcançar o baú.  
actor.ring\_on=Uau\! O que é isso tudo?  
chat.3points=...  
chat.CBT.Ecaged.01E=Por favor, deixe-me sair. Eu imploro\!  
chat.CBT.Ecaged.02H=Vou te deixar sair, mas primeiro me dê a letra que você pegou.  
chat.CBT.Ecaged.03E=Pegue a maldita letra. Não quero ela de qualquer forma.  
chat.CBT.Ecaged.04E=Deixe-me sair\! Por favor\!  
chat.CBT.Ecaged.05E=Acho que vou ficar aqui e terminar de comer o milho.  
chat.CBT.EeatC=Esse milho é uma delícia\! Saia\! É todo meu\!  
chat.CCC.1st\_letter=Com licença, senhor. Acredito que possui pelo menos uma das letras de meu nome. Pode seguir-me, por favor? Gostaria de explicar-lhe algo que precisas saber.  
chat.CCC.4D=O que foi esse barulho? Veio dos jardins.  
chat.CCC.4D.2=Seria bom eu dar uma olhada.  
chat.CCC.8st\_letter01=Com licença, senhor. Acredito que possui oito das letras. Tu de fato és tenaz. Parabéns por sua tenacidade.  
chat.CCC.8st\_letter02=Venha comigo, senhor. Gostaria de mostrar-lhe algo.  
chat.CCC.HyE.01E=Psst\! Você é feio e fedido. Oink\!  
chat.CCC.HyE.02H=Eisbein, é você?  
chat.CCC.HyE.03E=Como me reconheceu? Oink\!  
chat.CCC.HyE.04H=Mas o que você está fazendo aqui?  
chat.CCC.HyE.05E=Aquela bruxa da minha mãe está me agoniando, tá? Me cansei dela. Oink\! Malditas mães\!  
chat.CCC.HyE.06H=É, às vezes minha mãe também me estressa. Mas normalmente ela é boa pra mim.  
chat.CCC.HyE.07E=Comer os olhos dela seria ótimo. Oink\!  
chat.CCC.HyG.01G.R=A melhor arma de um caçador de tesouros é conhecer o terreno. Lembre-se de colocar velas aonde quer que você for.  
chat.CCC.HyG.01H=Ei.  
chat.CCC.HyG.02G=Aaaah\!  
chat.CCC.HyG.03H=Aaaah\!

chat.CCC.HyG.04G=Por favor, não me mate, seu monstro disfarçado de criança\!

chat.CCC.HyG.05H=Não sou um monstro. Sou um menino. Um menino normal, quer dizer.

chat.CCC.HyG.06G=Ahh, então tá. Que susto\! Eu não te ouvi chegando. Você é muito bom sendo discreto.

chat.CCC.HyG.07G=Perdão. Meu nome é Giulia.

chat.CCC.HyG.08H=Oi. Eu sou Hans.

chat.CCC.HyG.09G=O que você está fazendo neste castelo, Hans?

chat.CCC.HyG.10H=Estou atrás da fortuna do Conde Lucanor.

chat.CCC.HyG.11G=Hum... Pois então somos dois.

chat.CCC.HyG.12H=Você também está tentado adivinhar o nome do Kobold?

chat.CCC.HyG.13G=Você diz daquele bicho azul? Nem pensar\! Estou por conta própria. Não tenho nenhum interesse em ser Condessa, só quero o tesouro.

chat.CCC.HyG.14H=Hum...

chat.CCC.HyG.15G=Bom, sou uma caçadora de tesouros, afinal.

chat.CCC.HyG.16H=Sério?

chat.CCC.HyG.17G=Eu viajo de cidade em cidade, juntando informações sobre tesouros. Mas não é nada fácil. Tem muitos perigos. Monstros malignos de sete olhos, criaturas negras do inferno, crias sanguinolentas, maldições sinistras, armadilhas terríveis que podem arrancar suas tripas...

chat.CCC.HyG.17GB=...então eu preciso ser bem cuidadosa.

chat.CCC.HyG.18H=Poxa vida\! Adoraria ser um caçador de tesouros como você. Ir em aventuras e lutar contra monstros.

chat.CCC.HyG.19G=Eu posso te dar umas dicas se quiser.

chat.CCC.HyG.20H=Sim, por favor\! Adoraria aprender com você\!

chat.CCC.HyG.21G=Então tá. Tenho um presente pra você. É a ferramenta mais importante para um caçador de tesouros.

chat.CCC.HyG.22H=Velas? Eu pensei que você ia me dar uma espada ou algo para me defender dos monstros. Que chatice\!

chat.CCC.HyG.23G=Um caçador de tesouros não é um guerreiro nem um soldado. Nós não lutamos. Nos escondemos. Não somos imprudentes. Somos atenciosos. Um bom caçador de tesouros consegue as maiores pilhagens com o mínimo de riscos.

chat.CCC.HyG.24H=Hum. Acho que entendi. Mas pra que eu preciso de tantas velas? Eu consigo enxergar bem se estiver carregando uma.

chat.CCC.HyG.25G=Você vai ficar neste castelo por um bom tempo. Imagine voltar aqui mais tarde e um monstro aterrorizante estar no canto do corredor totalmente na escuridão. Se você só tiver a vela em sua mão, não vai conseguir vê-lo até que ele esteja tentando te morder o pescoço. Mas se você iluminar a área antes, você o verá de longe. Você pode colocar velas no chão onde quiser.

chat.CCC.HyG.26H=Mas se eu deixar elas no chão e sair... Elas não vão se gastar?

chat.CCC.HyG.27G=Elas duram muitos dias, não se preocupe com isso. Se você deixar uma vela no chão, ela ficará lá, a menos que você a tire de lá. Então elas são ótimas para fazer marcações e servir de guia.

chat.CCC.HyG.28G=Olha, acho que é melhor se você tentar na prática.

chat.CCC.HyG.29H=Tá certo\!

chat.CCC.HyG.30G=Tá vendo esse corredor, cheio de portas? Vá dar uma volta e coloque cinco velas nos lugares que achar melhor. Mas não coloque-as todas juntas, ou elas serão inúteis.

chat.CCG.HyE.2D.01E=Ei, menino. Oink\! Meu nome é Eisbein.

chat.CCG.HyE.2D.02H=Oi. Sou Hans.

chat.CCG.HyE.2D.03E=Não me olhe assim. Eu sou um homem comum. Oink\! Mas uma bruxa maligna me transformou em porco. Sempre que venho ao castelo, eu volto a minha forma humana. Acredito que eu daria um ótimo Conde Lucanor, não concorda?

chat.CCG.HyE.2D.04H=Ah... Bem, talvez. Estou tentando adivinhar o nome do kobold também. Você o conheceu?

chat.CCG.HyE.2D.05E=Aquela criatura azulada? É claro que o conheci. Ele é meu amigo. Oink\! Mas não sei o nome dele. Ninguém sabe. Mas posso te dizer que todas as letras no castelo são falsas.

chat.CCG.HyE.2D.06H=Falsas?

chat.CCG.HyE.2D.07E=É. É tudo um truque. Oink\! Você não tem nem chance. Não há forma de ganhar. Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyE.2D.08E=Quando eu me tornar o novo Conde Lucanor, todos no castelo andarão nus, menos os feios.

chat.CCG.HyE.4D.01E=Você gosta de milho?

chat.CCG.HyE.4D.02H=Mas claro. Minha mãe os cozinha numa panela.

chat.CCG.HyE.4D.03E=Tanto porcos como homens comem a mesma coisa. Podemos comer qualquer coisa\: ervas, frutas, peixe, carne humana... Mas o que eu mais gosto é milho cru.

chat.CCG.HyE.4D.corn.01H=Você quer este milho?

chat.CCG.HyE.4D.corn.02E=Ooooh\! Eu realmente amo milho. Me dê\! Me dê\!

chat.CCG.HyE.4D.corn.03H=E o que você me dará em troca?

chat.CCG.HyE.4D.corn.04E=Você quer algo em troca é? Bem, eu poderia lhe dar... Deixe-me pensar...

chat.CCG.HyE.4D.corn.05E=O que acha de um peido? Você quer um peido?

chat.CCG.HyE.4D.corn.06H=Não quero não, seu porco\! Fique com seus peidos.

chat.CCG.HyE.4D.corn.07E=Ha\! Você não sabe o que está perdendo. Eles cheiram a flores.

chat.CCG.HyE.8D.01E=Você sabe por quê o cabreiro só tem a cabeça? Oink\!

chat.CCG.HyE.8D.02H=Eu achei que as cabras a tinham cortado.

chat.CCG.HyE.8D.03E=Não seja idiota\! As cabras são boas com ele, não está vendo? Ele só ficou com a cabeça porque ele não pensa duas vezes nas coisas\! É um avoadado. Oink\! É por isso que sua cabeça caiu\! Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyE.8D.04H=Se você está dizendo...

chat.CCG.HyE.ED.01=Acho que todos recebem o que merecem, afinal.

chat.CCG.HyE.ED.02=Bem, realmente estava escondido no traseiro dele. Que nojo\!

chat.CCG.HyE.EL.01H=Ei, você tem uma das letras do nome do kobold?

chat.CCG.HyE.EL.02E=Não.

chat.CCG.HyE.EL.03H=É que falta uma das letras que preciso.

chat.CCG.HyE.EL.04E=Precisa é? Então tente adivinha onde a escondi em meu corpo\!

chat.CCG.HyE.EL.05E=No traseiro\! Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyE.EL.06H=Que nojo\! Você é um porco, Eisbein.

chat.CCG.HyE.EL.07E=Se quiser, posso te dar a letra. Em troca de um favor. Chegue mais perto pra que eu diga em seu ouvido.

chat.CCG.HyE.EL.08H=Me diga.

chat.CCG.HyE.EL.09E=Mate minha mãe.

chat.CCG.HyE.EL.10H=O que?\!

chat.CCG.HyE.EL.11E=Você me ouviu. Se quiser a letra, você tem que fazer isso. Oink\!

chat.CCG.HyE.EL.12E=Se você quer a letra, já sabe o tem que fazer com minha mãe. Oink\!

chat.CCG.HyE.EL.12H=Mas ela é sua mãe...

chat.CCG.HyE.EL.13E=É sim. Ela é minha mãe. Mas ela também é uma bruxa. Foi ela que transformou num porco. Quero que ela morra\!

chat.CCG.HyE.WD.01E=Traga-a de volta\! Eu imploro.

chat.CCG.HyE.WD.02H=O que?\! Não posso fazer isso. Me dê a letra como você prometeu.

chat.CCG.HyE.WD.03E=O que eu vou fazer? Quem irá cuidar de mim?

chat.CCG.HyE.WD.04H=Ele está abalado com a morte da mãe.

chat.CCG.HyE.corncarpet.01H=Uau\! Alguém deixou um punhado de milho no cômodo azul, aquele com o baú no meio...

chat.CCG.HyE.corncarpet.02E=Oink\!

chat.CCG.HyE.trigo.01H=Ei, Eisbein. Eu posso trocar esse milho pela letra que você tem.

chat.CCG.HyE.trigo.02E=Ha\! Em seus sonhos. Oink\! Essa letra vale muito mais do que esse punhado. Além disso, estou farejando o chão pra ver se encontro milho no castelo. Posso farejar milho à quilômetros de distância. Oink\!

chat.CCG.HyE.trigo.03H=Como quiser, você não sabe o que está perdendo.

chat.CCG.HyE.trigo.04E=VOCÊ não sabe o que está perdendo. Oink\! Você não será o novo Conde Lucanor. Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyE.trigo.05H=Eu poderia usar o milho como uma isca... Mas preciso encontrar uma gaiola grande o suficiente pra prender Eisbein.

chat.CCG.HyG.5D.01G=Oi, garoto. Ei\! Que cara é essa?

chat.CCG.HyG.5D.02H=Eeeh... Seu corpo... Você não tem um corpo.

chat.CCG.HyG.5D.03G=O que quer dizer? Ah, bem... Eu perdi uns quilinhos, mas ganhei em qualidade de vida\! Não é mesmo? Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyG.5D.04H=E como você se move por aí?

chat.CCG.HyG.5D.05G=Minhas cabras me carregam. Nem preciso fazer nada.

chat.CCG.HyG.5D.06H=E como você as guia?

chat.CCG.HyG.5D.07G=Menino, as cabras guiam a si mesmas\!

chat.CCG.HyG.5D.08G=Vim ao castelo procurando por você. Queria te dar isso aqui.

chat.CCG.HyG.5D.09G=Pegue esta chave da minha boca. Servirá para que você continue explorando os cômodos do castelo.

chat.CCG.HyG.5D.10H=Muito obrigado\!

chat.CCG.HyG.5D.11G=Estas cabras chamam-se Piti e Mori. Elas são como minhas guarda-costas.

chat.CCG.HyG.5D.12H=Elas são um pouco assustadoras.

chat.CCG.HyG.5D.13G=Elas são um pouco loucas, mas muito divertidas\!

chat.CCG.HyG.5D.help01G=Espere, meu amigo\! Tenho mais uma coisa pra você. Você foi muito gentil hoje a tarde, quando dividiu sua comida. Vou te dar algo bem útil.

chat.CCG.HyG.5D.help02G=Você pode usá-lo como alavanca e para acessar certas áreas.

chat.CCG.HyG.5D.no\_help01G=Ei, eu e minhas cabras temos uma ferramenta útil, mas como você não quis compartilhar o queijo hoje a tarde, nós decidimos não dá-la a você. Sinto muito, colega. Mas assim é vida. Sem ressentimentos tá?

chat.CCG.HyG.7D.01G=Ei, menino. Este jardim está bem tedioso. Eu poderia pedir que minhas amigas fizessem uma festa.

chat.CCG.HyG.7D.02H=Que tipo de festa?

chat.CCG.HyG.7D.03G=Uma festa grotesca. Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyG.7D.04H=Talvez outra hora.

chat.CCG.HyG.K1.01G=Então tá, menino. Recomendo que dê uma volta e volte depois.

chat.CCG.HyG.K2.01G=Festa, festa, festa grotesca!

chat.CCG.HyG.KW.01G=Sei o que está pensando, menino. Você quer que eu mate aqueles dois, não quer?

chat.CCG.HyG.KW.02H=Espere, espere\! Eu não...

chat.CCG.HyG.KW.03G=Você e eu sabemos que você precisa daquela letra.

chat.CCG.HyG.KW.04G=Façamos o seguinte\: se você tocar na cabra à direita, ela matará o porco; se você tocar na cabra à esquerda, ela matará a velha. Se você tocar nas duas cabras... Hu, hu, hu\!

chat.CCG.HyG.KW.05H=Espere aí. Sua direita ou minha direita?

chat.CCG.HyG.KW.06G=Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyG.KW.07G=O que está esperando? se você tocar na cabra à direita, ela matará o porco; se você tocar na cabra à esquerda, ela matará a senhora. Se eu fosse você, mataria os dois, não acha?

chat.CCG.HyG.KW.08G=Buuuu\! Seu estraga prazeres.

chat.CCG.HyG.SD.01G=Você perdeu a festa menino. O mercador se cagou e fugiu. Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyG.SD.02G=Vejo que conseguiu resolver o problema sozinho. Acho que isso significa ser de maior, não é?

chat.CCG.HyG.corn.01G=Então você está fazendo uma armadilha pra o porco, é? Você é tão delicado. Se eu fosse você, ele jpa estaria morto.

chat.CCG.HyG.corn.02G=Então você está fazendo uma armadilha pra ele? Você é tão chato, menino. Dançar em tripas e sangue é muito mais divertido\!

chat.CCG.HyG.corn.03G=Estes jardins são um tédio, menino. Eu e minhas cabras nos divertimos muito saqueado os vilarejos. Você devia juntar-se a nós, aí você verá o que é diversão de verdade.

chat.CCG.HyS.4D.01S=Está na hora.

chat.CCG.HyS.4D.02H=Hora de quê?

chat.CCG.HyS.4D.03S=Oh, perdoe minha rudeza, senhor. Toda noite, às três horas, os servos do Conde deixam seus aposentos para iniciar seus deveres. Sabe o que dizem. Burocracia é a essência de qualquer governo. Acredito que esteja familiarizado com o esse tipo de trabalho palaciano, não é mesmo senhor?

chat.CCG.HyS.4D.04H=Eeeh... Sim. É sim, de fato. Do reino de onde vim, os cergos são muito importantes para as... coisas.

chat.CCG.HyS.4D.04S=De qualquer forma, peço da sua discrição, senhor. Estes servos são particularmente irascíveis.

chat.CCG.HyS.4D.05H=Eles são perigosos?

chat.CCG.HyS.4D.06S=Se você for andar pelo castelo, sugiro que se enconda antes que eles o vejam, senhor.

chat.CCG.HyT.0D.01T=Ei, jovenzinho. O que está fazendo aí?

chat.CCG.HyT.0D.02H=Estou atrás da fortuna do Conde. Ei, você por acaso não sabe o nome do kobold azul, sabe?

chat.CCG.HyT.0D.03T=Ha, ha, ha\! Eu só venho aqui para vender meus artigos para as almas infelizes que ousam entrar no castelo.

chat.CCG.HyT.0D.04H=O que quer dizer?

chat.CCG.HyT.0D.05T=Descubra você mesmo. Já que acabamos de nos conhecer, eu posso te dar essa chave.

chat.CCG.HyT.0D.05T01H=Acho que nunca vi uma chave colorida antes. Pra que serve?

chat.CCG.HyT.0D.05T02T=Ora, ora... Você parece um pouco confuso. Não notou os estandartes ao lado das portas?

chat.CCG.HyT.0D.05T03H=Hum...

chat.CCG.HyT.0D.05T04T=Tem quatro cores\ : azul, verde, vermelho e dourado. Você precisará de uma chave da mesma cor para abrir essas portas.

chat.CCG.HyT.0D.05T05H=Certo\! Agora que tenho a chave azul, posso começar a explorar. Muito obrigado\!

chat.CCG.HyT.0D.06H=Claro\! O que você vende?

chat.CCG.HyT.0D.06T=Espere, menino. Não vá embora tão rápido. Não quer ver meus artigos? Eles podem lhe ser úteis.

chat.CCG.HyT.0D.06bT=O primeiro artigo é essa chave dourada. Você pode usá-la para entrar nos cômodos no andar de cima. A chave lhe custará dez moedas de ouro.

chat.CCG.HyT.0D.07T=O segundo item é um envelope selado com uma das letras do nome do kobold. A letra lhe custará cinco moedas de ouro.

chat.CCG.HyT.0D.08T=E por último, tenho um pouco de milho. Um punhado de milho lhe custará três moedas de ouro.

chat.CCG.HyT.0D.09T.help=E também, já que você me ajudou quando nos conhecemos perto das pedras, quero lhe dar o envelope com a letra. Agora estamos quites.

chat.CCG.HyT.0D.09T.no\_help=A propósito... Estou me lembrando que você não me ajudou quando nos encontramos perto das pedras. Talvez eu cobre mais de você pelos meus artigos. Verei.

chat.CCG.HyT.0D.10T.help=Muito obrigado\!

chat.CCG.HyT.0D.11T=Use a chave que lhe dei para explorar por aí. Se você encontrar algum dinheiro, já sabe onde gastar. Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyT.2D.01=Um dos quartos no andar de cima é do kobold. Use a chave dourada para entrar e dar uma espiada.

chat.CCG.HyT.4D.01T=Você já roubou alguma coisa, garoto?

chat.CCG.HyT.4D.02H=Não... Bem, já, eu roubei uns doces de uma loja.

chat.CCG.HyT.4D.03T=Então você é um ladrão. Eu devia dizer aos guardas para eles te prenderem.

chat.CCG.HyT.4D.04H=Por favor, não diga a eles\!

chat.CCG.HyT.4D.05T=Está bem, não direi a ninguém... Será nosso segredinho.

Quando eu tinha sua idade, eu costumava saquear tumbas com meu pai. O melhor era encontrar os dentes de ouro que alguns ricos tinham. Hi, hi, hi.

chat.CCG.HyT.6D.01T=Ei, garoto. Quer vir comigo?

chat.CCG.HyT.6D.02H=Pra onde?

chat.CCG.HyT.6D.03T=Qualquer lugar... Crianças como você sempre valem alguma coisa. Ha, ha, ha\!

chat.CCG.HyT.8D.01T=Alguém perguntou por mim, garoto?

chat.CCG.HyT.8D.02H=Hum... Não, ninguém perguntou.

chat.CCG.HyT.8D.03T=Você disse a alguém que eu estou aqui? Hein?

chat.CCG.HyT.8D.04H=Não, também não disse nada.

chat.CCG.HyT.8D.05T=Eu não confio naqueles três. Assim que o dia raiar, vou dar o fora daqui.

chat.CCG.HyW.2D.01W=Olá, mocinho.

chat.CCG.HyW.2D.02H=Olá, senhora. O que está fazendo aqui?

chat.CCG.HyW.2D.03W=O castelo fica no caminho para o vilarejo, e às vezes venho aqui passar a noite. Meu filho gosta muito deste lugar.

chat.CCG.HyW.2D.04H=Seu filho?



chat.CCG.HyW.2D.05W=Você se lembra do porco que estava comigo? Na verdade ele é meu filho Eisbein. Um feitiço o transformou em porco muitos anos atrás... O idiota tentou cortejar uma bruxa.

chat.CCG.HyW.2D.06W=Você está aqui para aquelas provações do Conde, não está? Então pegue esta chave verde, menino. Você precisará dela para abrir mais portas no castelo.

chat.CCG.HyW.2D.07W.help=Gostaria de agradecer por me dar sua preciosa bengala. Tenho um presente para você\: este anel mágico.

chat.CCG.HyW.2D.07W.no\_help=Espere um momento... Vejo que você carrega uma bengala preciosa. É uma pena. Se você a tivesse me emprestado no bosque, eu teria um presente muito especial para você. Mas crianças sovinas não merecem presentes, não é mesmo?

chat.CCG.HyW.2D.08H.help=Uau\! Muito obrigado\!

chat.CCG.HyW.2D.09H=senhora, você por acaso não sabe o nome do kobold, sabe?

chat.CCG.HyW.2D.09W.help=É muito antigo. Costumava pertencer a uma bruxa muito poderosa. Ele é usado para expor falsidades e mentiras. Se você o colocar, objetos falsos e imitações brilharão em vermelho.

chat.CCG.HyW.2D.10W=Poxa vida\! Bem que gostaria de saber\! Mas ouvi que o mapa na fonte é uma pista para descobrir qual é.

chat.CCG.HyW.2D.11W=Volte sempre por aqui, filho. Sempre tem algo acontecendo nos jardins.

chat.CCG.HyW.4D.01H=Com licença, senhora. Está dormindo?

chat.CCG.HyW.4D.02W=Hein? ...Aaah, não, não estou. Estava só perdida em pensamentos.

chat.CCG.HyW.4D.03H=Você sabe algo sobre os... servos?

chat.CCG.HyW.4D.04W=Ora\! Menino... Esses servos não são boa coisa, tenha muito cuidado com eles. Especialmente com o chefe deles.

chat.CCG.HyW.4D.05H=Eles têm um chefe?

chat.CCG.HyW.4D.06W=Eles o chamam de Camerlengo Vermelho. Ele normalmente permanece na biblioteca, mas de vez em quando ele também sai em patrulha pelo castelo.

chat.CCG.HyW.4D.07H=Ele é malvado?

chat.CCG.HyW.4D.09H=Poxa vida\! E não há como acabar com eles?

chat.CCG.HyW.4D.08W=Eles são todos malvados, mocinho. Mas o Camerlengo Vermelho é mesquinho e letal. Se ele o ver, você estará morto. Não há como escapar.

chat.CCG.HyW.4D.10W=Eles são como fantasmas, não dá para matá-los. É melhor mantê-los à distancia e se esconder. Espero que você tenha colocado velas pelo castelo. Se não, melhor colocar agora.

chat.CCG.HyW.6D.01W=O idiota do meu filho gosta de passear por aí como se ainda fosse uma pessoa normal.

chat.CCG.HyW.6D.02H=Você não ama seu filho?

chat.CCG.HyW.6D.03W=Ele já era um porco antes de se transformar em um literalmente. Ele merece tudo que lhe acontecer.

chat.CCG.HyW.8D.01W=Você é amigo daquele mercador?

chat.CCG.HyW.8D.02H=Eu o conheci esta tarde. Por que?

chat.CCG.HyW.8D.03W=Você deveria tomar cuidado. Ele é um ladrão e um mentiroso, e ele sequestra crianças para vendê-las como escravas.

chat.CCG.HyW.8D.04H=Poxa vida\! Obrigado pela dica\! Tomarei cuidado.

chat.CCG.HyW.ED.01=Eu devia lamentar sua morte, mas verdade seja dita, estou aliviada..

chat.CCG.HyW.EL.01H=Senhora, seu filho tem uma das letras do nome do kobold. Você poderia pedir a ele que me dê a letra?

chat.CCG.HyW.EL.02W=Eisbein é teimoso. Mas talvez você o convença com milho. É o que ele mais gosta.

chat.CCG.old.dead.desc=Minha nossa\! Isso foi minha culpa?

chat.CDH.Hans.01=Ai\! Isso dói\! Que pancada\!

chat.CDH.Hans.02=Que tanto sangue é esse?\!

chat.CDH.Hans.03=Isso é uma carnificina\!

chat.CDH.Hans.04=Essa não\! Acho que foi tudo uma armadilha. Pra que eu inventei de sair de casa?

chat.CDH.HyJ.01J=Finalmente alguém me encontrou\!

chat.CDH.HyJ.02H=Minha nossa\! Você está sangrando... muito\!

chat.CDH.HyJ.02J=Bem... A guerra foi pior e eu sobrevivi. Não se preocupe, estou bem.

chat.CDH.HyJ.02JB=Qual seu nome, menino?

chat.CDH.HyJ.03H=Sou Hans.

chat.CDH.HyJ.03J=Prazer em conhecer, Hans. Sou...

chat.CDH.HyJ.03JB=Oh, me perdoe.

chat.CDH.HyJ.04J=Estou aqui embaixo por tanto tempo que só me lembro de minhas iniciais. Pode me chamar de J.F.

chat.CDH.HyJ.06H=Sem problemas. Mas o que você está fazendo aqui? Se lembra disso?

chat.CDH.HyJ.07J=Sim, estou participando das provações do Conde.

chat.CDH.HyJ.08H=Oh\! Eu também estou\! Bem... estava.

chat.CDH.HyJ.08J=Na verdade, meu objetivo não é fama ou fortuna. Faço isso por amor. Eu gostaria de casar com Lucrezia, a filha do Conde Lucanor.

chat.CDH.HyJ.09H=Que coisa. Acho que ambos falhamos. Não vejo como escapar desta masmorra.

chat.CDH.HyJ.10J=Ao contrário, meu amigo. Estamos muito próximos de escapar. Esta é a última das provações do Conde.

chat.CDH.HyJ.11H=É sério?

chat.CDH.HyJ.11J=Estou certo disso. Estamos a um passo da vitória. Se nos ajudarmos, vamos conseguir.

chat.CDH.HyJ.12H=Mas como?

chat.CDH.HyJ.12J=Você viu aqueles emblemas dourados na parede? Eu os coloquei ali. Só tem um faltando para abrir a porta por trás deles.

chat.CDH.HyJ.13H=Então eu só preciso encontrar o emblema que falta?

chat.CDH.HyJ.14J=Só uma coisa. Tem emblemas falsos nesta masmorra.

chat.CDH.HyJ.15H=Hum... e como vou saber quais são?

chat.CDH.HyJ.15J=O único jeito de saber e colocando-os na abertura. Se o mecanismo for ativado, então você encontrou o correto.

chat.CDH.HyJ.16H=Então está certo. Vou tentar encontrar o emblema dourado que falta.

chat.CDH.HyJ.17J=Espere, meu amigo. Pegue isto para que salve sua alma.

chat.CDH.HyJ.18H=Muito obrigado\!

chat.CDH.HyJ.19J=E cuidado com as criaturas por aqui. Elas não enxergam bem, mas lhe farão muito mal se conseguirem lhe pegar.

chat.CDH.HyJ.DC=Lembre-se\; você tem de achar o emblema certo e colocá-lo no meio. Se for o correto, uma passagem secreta irá se abrir.

chat.CDH.HyJ.DO.01H=Eu já abri a porta.

chat.CDH.HyJ.DO.02J=Quem é você?! Saia daqui, monstro\! Ou o cortarei em pedaços\!

chat.CDH.HyJ.DO.03H=Calma, calma\! Sou eu, Hans. Nós conversamos um tempinho atrás. Não se lembra?

chat.CDH.HyJ.DO.04J=Hans?

chat.CDH.HyJ.DO.05J=Hans... Esse nome... Meu filho também se chama Hans...

chat.CDH.HyJ.DO.06J=Perdão, meu amigo. Eu estava delirando. Acho que perdi muito sangue. Você pegou o emblema certo?

chat.CDH.HyJ.DO.07H=Sim, peguei. Já o coloquei na abertura e a porta se abriu na parede. Podemos ir agora?

chat.CDH.HyJ.DO.08J=Estamos muito perto de ir, meu amigo. De acordo com as informações que tenho da masmorra, o cômodo que você abriu leva ao castelo pelo teto. Essa é nossa saída.

chat.CDH.HyJ.DO.09H=Hum. Mas como vamos chegar lá?

chat.CDH.HyJ.DO.10J=Pegue isto.

chat.CDH.HyJ.DO.11J=É uma semente mágica. Você precisa plantá-la naquele cômodo e regá-la com água. Assim ela crescerá até o topo.

chat.CDH.HyJ.DO.12H=Entendi. Tenho que plantar a semente naquele cômodo e regá-la. Parece fácil, cuidarei disso.

chat.CDH.HyJ.DO.13J=Assim que a planta tiver crescido, volte aqui e partiremos juntos. Eu confio em você.

chat.CDH.HyJ.DP.01H=Ei, você poderia me dizer novamente o que eu tenho que fazer agora?

chat.CDH.HyJ.DP.02J=Vá até o cômodo que você abriu com os emblemas e plante a semente que eu lhe dei. E então você deve aguar-la para fazê-la crescer.

chat.CDH.HyJ.SG.01H=Senhor\! Senhor, acorde\!

chat.CDH.HyJ.SG.02H=Ele está morto.

chat.CDH.HyJ.SG.03H=Tem algo brilhando nas mãos dele.

chat.CDH.HyJ.SG.04H=Que estranho. Esta chave parece muito com a da minha casa.

chat.CDH.HyJ.SG.05H=O que foi isso? Mamãe?

chat.CDH.HyJ.SH.01H=Não há nada que eu possa fazer por ele.

chat.CDH.HyJ.SP.01H=Já plantei a semente, mas nada aconteceu.

chat.CDH.HyJ.SP.02J=É claro. Você ainda tem que aguar-la. Vá procurar água.

chat.CDH.HyJ.worm.01J=Essas larvas dentadas estão em toda parte. Não sei de onde estão vindo, mas é melhor evitá-las.

chat.CDH.crow.01H=Olhe só pra isso\! Quantas moedas de ouro\!

chat.CDH.crow.02H=Está bem, está bem... Mas você é rico, corvo. Com isso aqui e a fonte...

chat.CDH.crow.empty.01H=O corvo foi embora. Não acho que ainda possa salvar minha alma aqui.

chat.CDH.crow.vessel.01H=Se eu quiser salvar minha alma, preciso deixar uma moeda de ouro.

chat.CDLint.01a.HyL.01H=Mamãe, acorde\! Mamãe\!

chat.CDLint.01a.HyL.02L=Filho...

chat.CDLint.01a.HyL.03H=Mamãe, o que aconteceu? O que você está fazendo aqui?

chat.CDLint.01a.HyL.04L=Quieto, meu bem. Estou bem. Quando você partiu, fiquei tão triste que adoeci. Mas agora que você voltou, ficarei bem logo, logo.

chat.CDLint.01a.HyL.05H=Mas... Como você chegou ao castelo? E por que nossa casa está aqui?

chat.CDLint.01a.HyL.06L=Castelo? Como assim, filho?

chat.CDLint.01a.HyL.07H=O castelo do Conde Lucanor.  
chat.CDLint.01a.HyL.08L=Você encontrou um Conde em sua jornada? Minha nossa, como meu filho está importante.  
chat.CDLint.01a.HyL.09H=Não, não encontrei, mamãe...  
chat.CDLint.01a.HyL.10L=Ei, veja o que fiz para você. É um bolo de aniversário.  
chat.CDLint.01a.HyL.11H=Obrigado, mamãe.  
chat.CDLint.01a.HyL.12L=Você estava tão chateado quando partiu que eu decidi vender algumas coisas e comprei mel, farinha e ovos para que você tivesse uma surpresa quando voltasse.  
chat.CDLint.01a.HyL.13H=Não era preciso, mamãe. Eu fui um bobo por partir. Eu estava chateado, mas não estou mais.  
chat.CDLint.01a.HyL.14H=Mas não podemos ficar aqui. Você tem que vir comigo.  
chat.CDLint.01a.HyL.15L=Me sinto fraco, meu querido. Vamos esperar um pouquinho. Por que você não prova do bolo?  
chat.CDLint.01b.HyL.01H=Mamãe, nós precisamos sair deste lugar.  
chat.CDLint.01b.HyL.02L=Mas meu bem, aonde você quer ir? Você quer me deixar sozinha de novo?  
chat.CDLint.01b.HyL.03H=Não, mamãe, não quero... Não quis dizer isso...  
chat.CDLint.02a.HyL.01H=O que aconteceu comigo? Me sinto muito fraco.  
chat.CDLint.02a.HyL.02L=Aqui está a mamãe para cuidar de você.  
chat.CDLint.02a.HyL.03H=Mamãe\! O que aconteceu com você? Você está sangrando\!  
chat.CDLint.02a.HyL.04L=Isso aqui? Não se preocupe. Nem é meu sangue\! Ha, ha, ha\!  
chat.CDLint.02a.HyL.05L=Você está muito fraco. Por que não come mais bolo?  
chat.CDLint.02b.HyL.01H=Você está bem, mamãe? Você parece... diferente.  
chat.CDLint.02b.HyL.02L=Ter você por perto faz meu sangue ferver.  
chat.CDLint.arrive.01.HyL.01H=Mamãe?\!  
chat.CDLint.butter.01H=Você disse que queria doces, não disse? Pois então\! Aí está.  
chat.CDLint.butter.02W=Doces\! Chomp, chomp, chomp\!  
chat.CDLint.butter.03H=Ei, devagar\! Você não quer engasgar, quer?  
chat.CDLint.butter.04H=Oopa\! O que foi, Verme?  
chat.CDLint.butter.05H=Uau\! Aquele verme horroso se transformou em borboleta\!  
chat.CDLint.butter.06L=Não toque nela\! É maligna, irá te machucar muito\! Deixe-a ir, meu querido.  
chat.CDLint.butter.07H=Acho que é mágica. Não posso deixá-la partir.  
chat.CDLint.exit.01.HyL.01L=Hans, você está indo embora? Acho que você já está grande e não precisa mais da sua mãe.  
chat.CDLint.exit.02.HyL.01L=Você sabe que não vou mais permitir que vá embora, não sabe?  
chat.CDLint.pie.HyL.01H=Vou comer um pouco de bolo.  
chat.CDLint.pie.HyL.02L=Coma o quanto quiser, meu bem. Ele é todo seu.  
chat.CDLint.pie.HyL.03H=Está tão gostoso, eu quero comer um pouco mais.  
chat.CDLint.pie.HyL.04L=É claro, meu filho. Está delicioso por causa de todo o amor que eu coloquei nele. Ha, ha, ha\!  
chat.CG4.HyM.01H=Eu nunca tinha visto um espelho tão grande.  
chat.CG4.HyM.02M=Ei.  
chat.CG4.HyM.03H=Aaah... Ei.  
chat.CG4.HyM.04M=Sou Hans. Tenho dez anos.  
chat.CG4.HyM.05H=Eu também\!

chat.CG4.HyM.06M=Eu fiquei preso no espelho há muito tempo atrás, por que eu era curioso demais e queria espiar os aposentos dos outros. Só serei capaz de quebrar a maldição quando uma criança como eu se olhar neste espelho, como você acabou de fazer. Ha, ha, ha\!

chat.CG4.HyM.07H=Essa não\! Agora estou com problemas.

chat.CG4.HyM.08H=O que?

chat.CG4.HyM.09H=Huh\! Que assustador\! Melhor sair daqui.

chat.CG4.HyM.10M=Ha, ha, ha\!

chat.CG4.HyM.11H=Como assim? Seu rosto mudou.

chat.CG4.HyM.12M=Era uma piada. Eu só queria te assustar um pouquinho. He, he, he.

chat.CG4.HyM.13M=Pode me chamar de Ambrosius. Sou o espelho mágico mais belo de todo o reino.

chat.CG4.HyM.after.06M=Desculpe menino, mas é tarde demais.

chat.CG4.HyM.after.07H=Tarde demais para quê?

chat.CG4.HyM.after.08M=O tempo voa no castelo. Se você tivesse vindo a mim antes, eu poderia ter lhe dado uma pista importante para descobrir o nome dele. Mas te levou tanto tempo que agora não adianta mais. Lamento.

chat.CG4.HyM.after.09H=Poxa\! Que droga\!

chat.CG4.HyM.after.10M=Pelo menos você me conheceu. Minha beleza é legendaria. Até os passarinhos se calam quando me veem.

chat.CG4.HyM.after.11H=Ele me disse que não podia mais me ajudar, melhor deixá-lo em paz

chat.CG4.HyM.after.mirror.late.01M=Menino, você perdeu o barco.

chat.CG4.HyM.after.mirror.late.02H=O que?

chat.CG4.HyM.after.mirror.late.03M=A pista que eu te dei é inútil agora. O momento certo já passou. Lamento.

chat.CG4.HyM.before.01H=Ei, você conhece o kobold?

chat.CG4.HyM.before.02M=É claro que conheço. Vejo suas roupas íntimas todo dia. É um choque para minha integridade estética.

chat.CG4.HyM.before.03H=O que?

chat.CG4.HyM.before.04M=Esqueça. Eu o conheço bem, já que esses são seus aposentos.

chat.CG4.HyM.before.05H=Ah\! Então certamente você sabe o nome dele, não sabe?

chat.CG4.HyM.before.06M=É claro que sei\! Mas não posso lhe dizer. Sabe como são as coisas. Ele ficaria muito bravo se eu lhe dissesse, poderia até pintar um bigode no espelho. Não seria a primeira vez que ele faz isso. Ele pode ser muito vulgar quando quer...

chat.CG4.HyM.before.07H=E você não pode me dar pelo menos uma pista?

chat.CG4.HyM.before.08M=Verdade seja dita, eu já lhe dei uma, senhorzinho. Bem, eu poderia lhe dar outra, se você me disser que minha pele é mais a macia que você já viu em sua curta vida.

chat.CG4.HyM.before.09H=Hein?

chat.CG4.HyM.before.09M=Sei lá. Traga-me algo. Um presentinho. Umas flores, uns chocolates... Você acha que eu estou distribuindo pistas para qualquer um que apareça por aqui? Traga-me algo realmente belo e eu te darei uma pista.

chat.CG4.HyM.before.10H=Hum... algo belo, não é?

chat.CG4.HyM.before.10Mb=Traga-me algo precioso\! E não se atrase. A pista tem validade. Depois de algum tempo, ela será inútil.

chat.CG4.HyM.before.11H=Ei, o que você queria em troca da pista?

chat.CG4.HyM.before.12M=Simples. Traga-me algo realmente belo.

chat.CG4.HyM.before.13H=Ei, Ambrosius. Como era a pista que você me deu?

chat.CG4.HyM.before.14M=Você pode saber quando um cômodo do andar de cima está ocupado pelas luzes nas portas. Também dá para vê-las do jardim central. As luzes mudarão conforme a noite passa. E não posso lhe dizer mais nada.

chat.CG4.HyM.before.mirror.01H=Veja. Que tal isto aqui?

chat.CG4.HyM.before.mirror.02H=Você mostra o espelho à Ambrosius.

chat.CG4.HyM.before.mirror.02M=Oh! Mas... que feitiço é esse? É o rosto mais belo que já vi. Essas linhas pétreas, essa pele de mármore, esse... esse nariz! ... Oh! Sinto que vou desfalecer.

chat.CG4.HyM.before.mirror.03M=Você realmente sabe como me impressionar, jovenzinho. Muito obrigado por este presente. Como prometi, lhe direi uma pista. Preste atenção.

chat.CG4.HyM.before.mirror.04M=Você pode saber quando um cômodo do andar de cima está ocupado pelas luzes nas portas. Também dá para vê-las do jardim central. As luzes mudarão conforme a noite passa. E não posso lhe dizer mais nada.

chat.CG4.HyM.before.mirror.late.01M=Ei, menino. Tenho que lhe dizer uma coisa. É tarde demais para a pista.

chat.CG4.HyM.before.mirror.late.02H=O que?

chat.CG4.HyM.before.mirror.late.03M=Quer dizer, a pista que eu poderia lhe dar é inútil agora. Lamento.

chat.CG4.HyM.before.mirror.late.04H=Poxa! Mas que droga!

chat.CG4.HyM.before.mirror.late.05M=Mas, ei, ainda podemos brincar de jogos de palavras.

chat.CG4.HyM.before.mirror.late.06H=Bom, talvez outra hora.

chat.CG4.HyM.name.01M=Vejo que já sabe o nome do kobold. Parabéns!

chat.CG4.HyM.name.02H=Ei, espere! Como você sabe disso?

chat.CG4.HyM.name.03M=Todo o castelo sabe tudo sobre você, Hans. Quem diga que não está mentindo.

chat.CG4.HyM.name.04M=Agora que você sabe o nome, não posso mais lhe ajudar. Boa sorte com o Conde. E diga oi à senhorita Lucrezia por mim. He, he, he.

chat.CG4.HyM.name.05H=Agora que sei o nome de Patronio, o espelho não me dirá nada de novo. Melhor deixá-lo em paz.

chat.CG4.HyM.name.fail.01H=Ei, você pode me ajudar com o nome do kobold?

chat.CG4.HyM.name.fail.02M=Bem... Acho que você desperdiçou sua chance, meu amigo. Ele estava aqui agorinha, cantarolando seu nome. Ele não virá aqui novamente pelo resto da noite. Lamento, mas você se deu mal. Não posso mais lhe ajudar.

chat.CG4.HyS.00S=Lararí, larará...

chat.CG4.HyS.00bH=Opa, o cômodo está em uso. Espero não perturbar.

chat.CG4.HyS.01S=Lararí, larará... Sim, meu nome não saberá.

chat.CG4.HyS.02S=Não sou Carlos, nem Diego, nem Júlio.

chat.CG4.HyS.03S=Não sou Marcos, e muito menos Antonio.

chat.CG4.HyS.04S=O único que sou é o verdadeiro...

chat.CG4.HyS.05S=...Patronio.

chat.CG4.HyS.06H=Agora sei seu nome, Patronio!

chat.CG4.HyS.07H=Acho que não preciso continuar procurando letras no castelo. Posso ir direto até aquele grande salão e dizer o nome dele.

chat.CG4.HyS.detect.01S=Ei você! Estes são meus aposentos. Você não pode estar aqui.

chat.CG4.HyS.detect.02H=Opaa! Me desculpe!

chat.CG4.HyS.detect.03S=Como ousa?! Já lhe disse, não pode estar aqui. Saia agora mesmo\!

chat.CG4.HyS.detect.04H=Ah, é... Foi mal.

chat.CG4.HyS.detect.05S=Isso é um ultraje\! Não se pode ter privacidade nem em seus aposentos. Parabéns, senhor. Conseguiu exasperar-me.

chat.CGM.HyG.01H=Ei, Giulia.

chat.CGM.HyG.01H.R=Lembre-se de colocar velas. Você não vai acreditar em como são úteis.

chat.CGM.HyG.02G=Aaaah\!

chat.CGM.HyG.03H=Aaaah\!

chat.CGM.HyG.04G=Ufa\! É você, Hans. Você me assustou pra valer\!

chat.CGM.HyG.04GB=De acordo com esses livros, o castelo tem uma multidão de criaturas malignas, seres infames do submundo, odiosas entidades etéreas, sombras espreitando nos cantos, espécimes traiçoeiros...

chat.CGM.HyG.04GC=...então você tem que tomar muito cuidado, Hans.

chat.CGM.HyG.05H=Vou ficar atento.

chat.CGM.HyG.06G=Ah, bem. Tem alguém interessante também. Um soldado chamado J.F., que deixou mensagens com pistas importantes por todo o castelo. Você deveria prestar atenção aos bilhetes dele.

chat.CGM.HyG.06GB=A propósito, você colocou as velas como eu te disse?

chat.CGM.HyG.07H=Sim, coloquei algumas.

chat.CGM.HyG.08G=Legal\! Então podemos dizer que você é um aprendiz de caçador de tesouros. Pegue mais algumas velas.

chat.CGM.HyG.09H=Obrigado, Giulia\!

chat.CGM.HyG.10G=Se você planeja explorar esse labirinto, é melhor colocar algumas por aí. Senão vai ficar andando em círculos como um idiota.

chat.CGM.HyG.11H=Boa ideia.

chat.CHS.HyG.01.01H=Buuu\!

chat.CHS.HyG.01.02G=Ei, Hans\! Por que está parado aí?

chat.CHS.HyG.01.03H=Não ficou com medo?

chat.CHS.HyG.01.04G=Sou uma caçadora de tesouros experiente. Não é tão fácil me assustar.

chat.CHS.HyG.01.05H=Ah\! Desculpe.

chat.CHS.HyG.01.05HB=Eu vi as velas ali fora e pensei que poderia ser você. O que está fazendo aqui?

chat.CHS.HyG.01.06G=As coisas estão bem difíceis agora. Aqueles servos estão em toda parte. Decidi vir a um lugar seguro estudar a informação que recolhi por aí.

chat.CHS.HyG.01.07H=Você achou alguma pista sobre o kobold ou o tesouro?

chat.CHS.HyG.01.08G=Eu li sobre coisas que aconteceram neste castelo. Você nem poderia imaginar, Hans. Só de dizer isso, meu sangue gela, tenho calafrios, começo a suar frio, fico com o coração na boca...

chat.CHS.HyG.01.09G=Bem, não quero lhe assustar. De acordo com minhas leituras, o tesouro está relacionado à Lucrezia, a filha do Conde, e...

chat.CHS.HyG.01.10H=E? Você não vai dizer mais nada?

chat.CHS.HyG.01.11G=É tão aterrorizante, tão traiçoeiramente cruel, uma abominação tão impiedosa, uma monstruosidade tão maligna que...

chat.CHS.HyG.01.11H=Tá, tá, tá. Melhor você não me dizer.

chat.CHS.HyG.01.12G=Mudando de assunto. Você tem feito progresso com suas explorações pelo castelo?

chat.CHS.HyG.02A.01GB=Venha me visitar quando você tiver juntado pelo menos oito letras. Até então, eu devo ter alguma informação útil pra você.

chat.CHS.HyG.02A.01H=Eu fui a muitos cômodos, mas ainda não tenho as oito letras.

chat.CHS.HyG.02A.02G=Hum... Eu juntei alguma informação. Pode ser útil, mas eu ainda preciso organizá-la. Que tal você vir me visitar depois que tiver todas as oito letras?

chat.CHS.HyG.02A.03H=Certo.

chat.CHS.HyG.02B.01GB=Espero que este pedaço de papel seja útil.

chat.CHS.HyG.02B.01H=Tenho muitas das letras do kobold, mas não sei como organizá-las direito.

chat.CHS.HyG.02B.02G=Oh! Veja isso aqui que eu achei. Parece ser parte de outra coisa, mas não consigo ver direito. Talvez você possa interpretar o que seja.

chat.CHS.HyG.02B.03H=Hum... Posso ficar com isso?

chat.CHS.HyG.02B.04G=Pode. Eu o guardei pra você.

chat.CHS.HyG.02B.05H=Obrigado\!

chat.CHS.HyG.02B.06G=Volte outra hora, talvez eu tenha mais informação.

chat.CHS.HyG.03.01G=Hein?

chat.CHS.HyG.03.01GB=Se você quiser me ajudar com o livro, ele está na biblioteca. Se chama "De Lagarta à Borboleta".

chat.CHS.HyG.03.02H=O que? O que foi?

chat.CHS.HyG.03.03G=Nada. Só li algo interessante, mas não tem nada a ver com o kobold.

chat.CHS.HyG.03.04H=Me diga\! Me diga\!

chat.CHS.HyG.03.05G=Parece que havia um livro que a filha do Conde levava a todo lugar.

chat.CHS.HyG.03.06H=Lucrezia?

chat.CHS.HyG.03.07G=Sim. É possível que ele esconda pistas preciosas sobre o tesouro.

chat.CHS.HyG.03.08H=E onde está o livro?

chat.CHS.HyG.03.09G=Deve estar na biblioteca, mas aqueles servos estão rondando por aí...

chat.CHS.HyG.03.10H=Deixe comigo, eu vou encontrá-lo.

chat.CHS.HyG.03.11G=Você faria isso? Muito obrigada, Hans\! Olhe, o livro é chamado "De Lagarta à Borboleta". A capa é vermelha.

chat.CHS.HyG.03.12H=Certo. Vou tentar encontrá-lo.

chat.CHS.HyG.03.13G=Não se arrisque sem necessidade para recuperá-lo. Lembre-se que não tem nada a ver com o kobold.

chat.CHS.HyG.03.name.01H=Ei, Giulia\!

chat.CHS.HyG.03.name.02H=Adivinha só? Eu já sei o nome do kobold\! Ele se chama Patronio. Hi, hi.

chat.CHS.HyG.03.name.03G=Uau\! E como você descobriu? Você juntou todas as letras?

chat.CHS.HyG.03.name.04H=Muito melhor que isso. Entrei nos aposentos dele e me escondi. Hu, hu.

chat.CHS.HyG.03.name.05G=Que ótimo\! Vejo que você lucrou das minhas dicas de caçadora de tesouros.

chat.CHS.HyG.03.name.06H=E você encontrou alguma informação sobre o tesouro?

chat.CHS.HyG.03.name.07G=Acho que sim. De acordo com minhas leituras, o tesouro está relacionado com Lucrezia, a filha do Conde. Parece que há um livro que ela levava a todo lugar, e ele pode ser ter pistas preciosas sobre o tesouro.



chat.CHS.HyG.04.01GB=Estou procurando por informação. Por favor me diga se você encontrar algum sentido para o código que te dei.

chat.CHS.HyG.04.01H=Eu devia mostrar o livro à ela.

chat.CHS.HyG.04.02H=Aqui está o livro.

chat.CHS.HyG.04.03G=Bom trabalho, Hans. Vejo que você tem tendências para ser caçador de tesouros.

chat.CHS.HyG.04.04H=Obrigado.

chat.CHS.HyG.04.05G=Vejamos... Parece um velho catalogo de borboletas. Tem alguns desenhos...

chat.CHS.HyG.04.06G=Espere\! O que é isso?

chat.CHS.HyG.04.07G=Tem um pedaço de papel aqui. Tem o número oito escrito três vezes... Poderia ser algum tipo de código. Hum...

chat.CHS.HyG.04.08G=Olha, é melhor se você ficar com ele. Vou continuar examinando o livro por mais pistas.

chat.CHS.HyG.04.09H=Está bem. Vou dar uma volta no castelo pra ver se consigo encontrar onde usar isto.

chat.CHS.HyG.05.01GB=Estou estudando os livros para encontrar uma saída do castelo. Te desejo sorte em suas aventuras.

chat.CHS.HyG.05.01H=Eu devia mostrar a rede de borboleta à ela.

chat.CHS.HyG.05.02H=Ei, olha o que eu achei, Giulia.

chat.CHS.HyG.05.03G=O que é isso?

chat.CHS.HyG.05.04H=Parece que o código 888 abria um baú nos jardins, e isto estava dentro.

chat.CHS.HyG.05.05G=Interessante. Aposto que Lucrezia pegava borboletas com isso quando era jovem.

chat.CHS.HyG.05.06G=Estou impressionada. Você realmente resolveu este mistério, Hans. Você me substituirá como caçadora de tesouros muito em breve.

chat.CHS.HyG.05.07H=Uau\! Muito obrigado\!

chat.CHS.HyG.05.08H=Então, o que eu faço com esta rede de borboletas?

chat.CHS.HyG.05.09G=Pode ficar com ela, você merece.

chat.CHS.HyG.05.10H=Mas... e se for uma pista pra encontrar o tesouro? Você devia ficar com ela.

chat.CHS.HyG.05.11G=Com certeza será uma pista importante, mas... Acho que não quero saber mais nada sobre isso.

chat.CHS.HyG.05.12H=Como assim?

chat.CHS.HyG.05.13G=Estou morta de medo, Hans. Tenho que confessar, não sou uma caçadora de tesouros profissional. Na verdade eu gosto mais de pesquisar. Nunca encontrei um tesouro. E você não pode se graduar até encontrar um.

chat.CHS.HyG.05.14H=Ah. Pra ser sincero, também tenho muito medo...

chat.CHS.HyG.05.15H=Tenho uma proposta. Já que nós ajudamos um ao outro, se eu encontrar o tesouro e nos encontrarmos de novo, te darei metade dele.

chat.CHS.HyG.05.16G=Aaaah\! Você faria isso?

chat.CHS.HyG.05.17H=Bem... Eu preciso encontrá-lo primeiro. Ha, ha, ha\!

chat.CHS.HyG.05.18G=Aposto que você consegue, Hans\! Vou continuar examinando os livros e tentando encontrar uma saída do castelo. Você pode continuar seguindo seu caminho. Se tivermos sorte, nos encontraremos de novo fora daqui.

chat.CHS.HyS.01S=Boa noite, nobre senhor. Seja bem-vindo.

chat.CHS.HyS.02H=Hum... Olá, onde eu estou?

chat.CHS.HyS.03S=Tu adentraste as muralhas do Castelo Tenebra, a fortaleza do Ilustríssimo Conde Lucanor.

chat.CHS.HyS.04H=Não sabia que tinha um Conde morando por aqui.

chat.CHS.HyS.05S=Meu senhor sempre sobressaiu-se em discrição.

chat.CHS.HyS.06H=Você se importa se eu passar a noite aqui? O bosque é escuro e...

chat.CHS.HyS.07H=Fico surpreso que alguém como o senhor tenha medo da mera escuridão.

chat.CHS.HyS.08H=Huh... Ter medo? Nem um pouco. Não sou uma criança, tá? É só que...

chat.CHS.HyS.09S=Talvez tenhas vindo pela herança de meu mestre?

chat.CHS.HyS.10H=Herança?

chat.CHS.HyS.11S=Meu mestre, Conde Lucanor, é um homem de grande riqueza. Seus domínios e influência cobrem centenas de léguas. Contudo, ele sofre de um grande pesar. Seus dias de juventude há muito passaram, e em todos esses anos ele não teve um filho para assumir seu lugar. Assim, ele pediu-me para procurar jovens nobres que mereçam tal fortuna.

chat.CHS.HyS.12H=Quer dizer que esse Conde Lucanor tem muito dinheiro e ele está procurando alguém pra ficar com ele?

chat.CHS.HyS.13S=Precisamente. Então meu primeiro pensamento foi de que tinhas vindo com tal propósito em mente.

chat.CHS.HyS.14H=É claro! Eu sou um... nobre de um... reino muito distante. Vim reivindicar a riqueza do Conde. Me leve até ele imediatamente... Por favor.

chat.CHS.HyS.15S=Eu admiro seu entusiasmo, senhor. Mas, antes que o leve a meu mestre, tenho de certificar-me que podes representar todos os valores do cargo. Não gostaríamos de nobres vilanescos, ladrões ou crianças maltrapilhas no trono. Gostariamos, senhor?

chat.CHS.HyS.16S=Portanto, terás que enfrentar uma simples provação. Terás de adivinhar meu nome.

chat.CHS.HyS.17H=O que disse?

chat.CHS.HyS.18S=Terás esta noite para adivinhar meu nome. Se estiveres certo, levarei-o pessoalmente até meu mestre, o Ilustríssimo Conde Lucanor.

chat.CHS.HyS.19S=Desejo-lhe sorte na provação, senhor. Agora, se me permite, tenho de ausentar-me.

chat.CHS.HyS.20H=Mas que sorte grande! Se eu adivinhar o nome dele, ficarei rico!

chat.CNR.HyS.01S=Eu gostaria de mostrar-lhe este salão, senhor. As letras que juntares estão à mostra aqui. Tu serás então capaz de soletrar meu nome com elas. O senhor precisa apenas posicionar as letras como achar adequado e apertar o botão no centro do cômodo.

chat.CNR.HyS.02H=Entendo...

chat.CNR.HyS.03H=...um, dois, três...

chat.CNR.HyS.04S=Há oito letras de fato. Este é um pequeno conselho de boas vindas que dou a todos os candidatos.

chat.CNR.HyS.05H=Está bem. Isso parece fácil.

chat.CNR.HyS.06S=Um último aviso, senhor. Sempre que fizeres uma combinação e apertar o botão, tu perderás energia por cada letra errada ou mal posicionada.

chat.CNR.HyS.07H=O que?!

chat.CNR.HyS.08S=Leve o tempo que precisar para pensar em combinações à tentar, já que poderias falecer com múltiplos erros, senhor.

chat.CNR.HyS.09H=Melhor não abusar da sorte até ter juntado letras o suficiente..

chat.CNR.HyS.SN.01H=Eu adivinhei seu nome!

chat.CNR.HyS.SN.02S=Estou ouvindo.

chat.CNR.HyS.SN.03H=Você se chama Patronio.

chat.CNR.HyS.SN.04S=Oh\!

chat.CNR.HyS.SN.05S=Perdoe-me, senhor, estou sem palavras. Não quero aborrecê-lo, mas se me permite a pergunta, como descobriu?

chat.CNR.HyS.SN.06H=Foi muito fácil. Você tem cara de Patronio. Hi, hi, hi.

chat.CNR.HyS.SN.07S=De qualquer forma, mostraste grandes habilidades de observação, senhor. Meus parabéns.

chat.CNR.HyS.SN.08S=Esta porta leva diretamente aos aposentos do Conde. Podes passar agora quando desejares, senhor.

chat.CNR.HyS.SN.09H=Ótimo\!

chat.CNR.HyS.fail.01S=Senhor, por favor lembre-se de que ninguém afirmou que todas as letras que encontraste estão corretas.

chat.CNR.HyS.fail.02H=Então... Tem letras falsas também?

chat.CNR.HyS.fail.03S=Ninguém afirmou que existem apenas oito letras no castelo. Podem haver muitas mais, e pode ser o caso de que nem todas elas sejam necessárias para formar meu nome.

chat.CNR.HyS.fail.04H=Que droga\! Você devia ter me dito antes\!

chat.CNR.HyS.fail.05S=Lamento seu descontentamento, senhor.

chat.CNR1.HyS.01S=Eu presumo que tenhas encontrado uma letra no castelo. Estou correto?

chat.CNR1.HyS.02H=Está sim. Pra que elas servem?

chat.CNR1.HyS.03S=Há letras escondidas nos cômodos. Tu podes usá-las para formar meu nome.

chat.CNR1.HyS.04H=É mesmo?

chat.CNR1.HyS.05S=Toda letra que encontrares aparecerá neste salão. Assim que tiveres juntado letras suficientes, podes escrever meu nome.

chat.CNR1.HyS.06H=Hum... Estou vendo oito lugares no chão. Nesse caso, o seu nome têm oito letras, certo?

chat.CNR1.HyS.07S=És de fato perspicaz, senhor. Portanto, recomendo-lhe que continue a procurar as letras. Assim que tiveres juntado oito, pedirei que voltes a este salão. Desejo-lhe sorte, senhor.

chat.CNR1.HyS.08H=Então eu devia me concentrar em achar essas oito letras..

chat.CNR8.HyS.01S=Como podes ver, tu encontraste letras suficientes para formar meu nome. Notarás também o dispositivo no meio do cômodo.

chat.CNR8.HyS.02H=Aquilo não estava ali antes. Pra que serve?

chat.CNR8.HyS.03S=Tu precisas apenas posicionar as letras como achares apropriado e apertar o botão para saber se adivinhaste corretamente.

chat.CNR8.HyS.04H=Entendi... Parece fácil.

chat.CNR8.HyS.05S=Um último aviso, senhor. Sempre que fizeres uma combinação e apertar o botão, tu perderás energia por cada letra errada ou mal posicionada.

chat.CNR8.HyS.06H=O que?\!

chat.CNR8.HyS.07S=Leve o tempo que precisar para pensar em combinações à tentar, já que poderias falecer com múltiplos erros, senhor.

chat.CPR.HyR.01R=Saia daqui, humano fedido\! Esse túnel é meu.

chat.CPR.HyR.02H=Uau\! Uma rata falante\!

chat.CPR.HyR.03R=Chega, chega, se controle. Tenho certeza que você viu coisas piores hoje a noite, queridinho.

chat.CPR.HyR.04H=Opa\! Desculpe\! Não quis aborrecê-la, Sra. Rata.

chat.CPR.HyR.05H=Bom, mas aborreceu.

chat.CPR.HyR.05R=Ah\! E é Senhorita Rata, não Senhora. Ainda não encontrei meu príncipe encantado, querido.

chat.CPR.HyR.06R=Ei, não me olhe assim. Você tem algum queijo? Eu gostaria de comer um pouco.

chat.CPR.HyR.07H=Perdão?

chat.CPR.HyR.08R=Queijo! Eu queria queijo. A rata quer comer um bom queijo. Você tem queijo? Se não, pode se mandar daqui.

chat.CPR.HyR.09H=Talvez eu tenha um pouco, mas... Por que deveria dá-lo a você?

chat.CPR.HyR.10R=Ora, com licença, sua alteza... Pensei que gostaria de algumas informações sobre o tesouro do castelo. Mas vejo que você já é bem rico, queridinho.

chat.CPR.HyR.11R=Eu quero queijo, menino. Me dê queijo.

chat.CPR.HyR.1Ch.01H=Tome este queijo, Senhorita Rata. Espero que goste.

chat.CPR.HyR.1Ch.02R=Queijooooo!

chat.CPR.HyR.1Ch.03R=O que foi?

chat.CPR.HyR.1Ch.04H=Estou esperando que você me diga algo sobre o tesouro.

chat.CPR.HyR.1Ch.05R=Ah, bem... Sim, você devia saber, há um tesouro neste castelo.

chat.CPR.HyR.1Ch.06H=Eu já sabia disso. O tesouro do Conde Lucanor. Não me dirá mais nada?

chat.CPR.HyR.1Ch.07R=É tudo o que sei, meu bem. Muito bem, deixe-me sozinha. Quero tirar um cochilo agora.

chat.CPR.HyR.1Ch.08H=Mas que maravilha.

chat.CPR.HyR.1Ch.09R=Você gosta de um drama, hein? Vou te ajudar com o tesouro, tá? Agora saia.

chat.CPR.HyR.1Ch.10R=Ei, não se pode partir deste lugar. Quando chegar a hora, eu te ajudo. Agora saia, você é muito cansativo.

chat.CPR.HyR.1Ch.11H=Você promete?

chat.CPR.HyR.1Ch.12R=Ah, por favor! Eu prometo!

chat.CPR.HyR.3Ch.11R=Deixe-me dormir. Eu já disse que vou te ajudar. Agora saia.

chat.CPR.mirror=Eu não sou tão vaidoso, mas vou aceitar de qualquer forma.

chat.CPU.HyS.01S=Bem-vindo, senhor.

chat.CPU.HyS.02H=Ah, não! Você de novo.

chat.CPU.HyS.03S=Senhor, por favor queira aceitar minhas sinceras desculpas. Lamento muitíssimo por não ter explicado em detalhes a última parte da provação...

chat.CPU.HyS.04H=Me deixe em paz! Não acredito em uma palavra do que você diz. Eu só quero sair deste lugar! Eu não quero ser rico, nem um Conde, nem nada disso.

chat.CPU.HyS.04S=Nunca estive em minhas inteções mentir, ocultar-lhe informações ou ser rude, senhor. Estava apenas seguindo as instruções do Conde. Por obséquio, aceite minhas desculpas, senhor.

chat.CPU.HyS.05S=Sem mais delongas, gostaria que me seguisse, para que eu lhe apresente ao meu mestre, o Conde. Ele o aguarda no salão.

chat.CPU.HyS.06H=Deve ser mais algum dos seus truques...

chat.CPU.HyS.07S=Eu prometo, as provações terminaram. Queira seguir-me, senhor.

chat.CPU.HyS01.01H=Poxaaaaaa! Minhas pernas estão bambas!

chat.CTR.H.back=Eu não quero voltar.

chat.CTR.HyC.start.01S=Queira seguir-me, senhor.

chat.CTR.HyC.start.02C=Hans, meu neto! Me dê um abraço!

chat.CTR.HyC.start.03H=O que?!

chat.CTR.HyC.start.04C=Olhe só para você! Você está tão crescido! Eu não o vejo desde que era um bebê. Com quantos anos está? Catorze? Quinze?

chat.CTR.HyC.start.05H=Tenho dez anos.

chat.CTR.HyC.start.06C=Apenas dez? Você parece um homem feito.

chat.CTR.HyC.start.07H=Espere um momento, você é mesmo meu avô? Eu não sei quem você é.

chat.CTR.HyC.start.08C=Ah, sim. Me desculpe, Hans. Fiquei tão feliz que esqueci de te dizer.

chat.CTR.HyC.start.09C=Dez anos atrás, minha filha Lucrezia, sua mãe, conheceu seu pai, Joseph Frei. Eles se casaram sem meu consentimento e tiveram um filho. Esse filho é você, Hans.

chat.CTR.HyC.start.09H=Lucrezia é minha mãe?

chat.CTR.HyC.start.10C=De fato. Lucrezia. Minha filha.

chat.CTR.HyC.start.10C2=Seu pai teve que ir à guerra. Quando ele voltou, tentou provar seu valor enfrentando as provações do castelo...

chat.CTR.HyC.start.11H=Ele era o soldado que estava lá embaixo?

chat.CTR.HyC.start.12C=Sim, era ele. Ele quase conseguiu. Agora ele tem meu respeito por suas grande coragem e honra.

chat.CTR.HyC.start.13C=Como sou desatento\!

chat.CTR.HyC.start.14C=Foi você, Hans, que resolveu todas as charadas, escapou de todas as armadilhas e veio até mim com bravura. Você é o novo Conde Lucanor.

chat.CTR.HyC.start.15H=Mas...

chat.CTR.HyC.start.16C=Ha, ha, ha\! Filho, você é sangue do meu sangue. Além disso, você merece isto mais do que ninguém, como provou enfrentando as provações.

chat.CTR.HyC.start.17C=Sente no trono, Hans. E torne-se o novo Conde Lucanor.

chat.CTR.HyC.start.18H=Hum... Eu não confio nem um pouco nesses dois. Tem mais buracos nessa explicação do que num queijo suíço.

chat.CTR.HyC.start.19H=Então Lucrezia é minha mãe? Aquele bicho estranho que deixei lá embaixo? Sem chance\!

chat.CTR.HyC.start.20H=Não vou sentar no trono até descobrir a verdade por trás de tudo isso.

chat.CTR.HyC.start.add.18H=E a mamãe? E meu cachorro Cuspidela? Então eu não posso mais voltar pra casa?

chat.CTR.HyC.start.add.19C=Sua mãe estará aqui em breve, e podemos trazer seu cachorro também, se você quiser. Mas Hans, você acha mesmo que vai sentir falta daquela sua casinha suja? Alguém como você merece morar em um grande castelo.

chat.CTR.HyS.expla.01H=Espere aí. Você tem que me explicar isso tudo.

chat.CTR.HyS.expla.02S=Por onde começo? Centenas de anos atrás, o verdadeiro Conde Lucanor ordenou-me que encontrasse um herdeiro, por não ter descendentes ele mesmo. Eu então preparei estas provações e desafios no castelo. Jovens de todos os reinos atenderam ao chamado do Conde... por cobiçarem sua grande fortuna. Mas nenhum deles conseguiu enfrentar as provações.

chat.CTR.HyS.expla.03H=Então... Por que você não preparou testes mais fáceis?

chat.CTR.HyS.expla.04S=Foi o que sugeri ao Conde. Mas ele era muito teimoso. Ele queria o melhor entre os melhores. Anos passaram, e ninguém teve sucesso. O Conde envelheceu e adoeceu. Visto que ele estava à face da morte e não tinha herdeiros, ele temia que algum humano inútil fosse escolhido para o trono. Assim, antes que morresse, ele chamou uma bruxa que habitava os bosques e a ordenou que amaldiçoasse a mim e ao castelo.

chat.CTR.HyS.expla.05H=Ele o obrigou a ficar aqui por toda a vida?

chat.CTR.HyS.expla.05S=Não. Ao invés disso, ele me prendeu aqui por toda a eternidade. Eu estaria livre somente quando alguém enfrentasse todos as provações.

chat.CTR.HyS.expla.06H=E eu as enfrentei.

chat.CTR.HyS.expla.07S=Enfrentaste. Eu recebi inúmeros cavaleiros, ladrões, soldados em busca de fortuna ou meros plebeus curiosos todas as noites durante todo o século passado. E o único que foi capaz de enfrentar a todos foi um garoto pobre de dez anos. Inacreditável.

chat.CTR.HyS.expla.08H=Então as pessoas que encontrei hoje a noite... Tudo aquilo sobre a minha família, meu pai, minha mãe...

chat.CTR.HyS.expla.09S=Era a maldição brincando com tuas memórias. Era tudo mentira.

chat.CTR.HyS.expla.10H=Tenho uma última pergunta\': o que aconteceria se eu sentasse no trono?

chat.CTR.HyS.expla.11S=Minha maldição estaria terminada, pois meu dever estaria cumprido. Mas você ficaria preso ao castelo para sempre.

chat.CTR.HyS.expla.12H=Para sempre? Ah, mas que maravilha.

chat.CTR.HyS.expla.13S=Mas tu serias rico, é claro. E poderias usar o dinheiro como desejares. Pensei que estavas farto de ser pobre.

chat.CTR.HyS.expla.14H=Sim, isso é verdade, mas... e minha mãe?

chat.CTR.HyS.expla.15S=Se decidires ser o novo Conde e libertar-me, eu ficaria em seu débito, e... bem, poderíamos chegar a um acordo.

chat.CTR.HyS.expla.16S=Agora já sabes tudo o que sei. A decisão está em tuas mãos. Se quiseres por um fim à minha maldição, sente-se no trono. Ou ao contrário, se desejares partir, há uma saída atrás do trono. Empurre-o, e estará lá fora.

chat.CTR.but.01H=Esta borboleta saiu de um verme que comeu um pedaço de bolo.

chat.CTR.but.02C=Ah! A borboleta real é o símbolo de nossa família. Guarde-a. Ela pertence à você.

chat.CTR.butP.01H=Olha o que eu achei nas profundezas do castelo.

chat.CTR.butP.02S=Ah, a borboleta real é o símbolo do Conde Lucanor e uma joia única. Agora que eres o novo Conde, podes ter essa e muitas outras joias, senhor.

chat.CTR.cane.01H=Olha essa bengala

chat.CTR.cane.02C=É muito bonita, Hans.

chat.CTR.cane.03H=Você pode me dizer de quem é essa bengala?

chat.CTR.cane.04C=De quem é? Como eu saberia?

chat.CTR.cane.05H=Você não é meu avô!

chat.CTR.cane.06C=Mas... mas... Por que você diz isso, filho?

chat.CTR.cane.07H=Minha mãe me deu esta bengala. Ela disse que pertencia ao pai dela. A bengala era algo especial para ela. Então se você não a reconhece, não é meu avô.

chat.CTR.cane.08S=Ora, por favor! Está falando sério? Tudo isso por causa dessa maldita bengala velha e inútil?

chat.CTR.cane.09H=O que está acontecendo aqui?

chat.CTR.cane.10S=Bravo! Sério! Parabéns! Eu nunca pensei que você me pegaria por uma coisa tão boba. E você estava quase se sentando...

chat.CTR.cham.desc=O humilde Camerlengo Vermelho está aos pés do pequeno ratinho. Hi, hi, hi.

chat.CTR.guest.desc=Eu não conheço ninguém. Mas eles parecem felizes em me ver.

chat.CTR.no\_cane.01H=Acho que me perdi na sua explicação.

chat.CTR.no\_cane.02C=Ha, ha, ha! Sente-se, filho, vou lhe explicar tudo.

chat.CTR.no\_cane.03S=Você deve estar exausto após as provas, senhor.

chat.CTR.ring.01H=O Conde Lucanor é uma fraude!

chat.CTR.ring.02C=O que está dizendo, Hans?

chat.CTR.ring.03H=O anel de cobra me mostrou que você é uma fraude. Você não é o verdadeiro Conde Lucanor.

chat.CTR.ring.04S=Oras, por favor! Maldita velha e seu anel mágico!

chat.CTR.ring.05S=E você estava quase se sentando...

chat.CTR.worm.01L=Argh! Hans, você não deveria pegar esta criatura imunda com suas mãos. Livre-se dela, por favor. Não é digno de um Conde.

chat.CTR.worm.01S=Ah, vejo que você pegou um dos vermes das profundezas do castelo. De fato, eles são criaturas peculiares. Mas eu peço que você a jogue fora, senhor. Brincar com imundices não é digno de alguém de sua posição.

chat.FCD.HyT.00T=Oh! O que será de mim!

chat.FCD.HyT.01H=Ei, você está bem?

chat.FCD.HyT.02T=Socorro! Por favor! Alguém ajude! Eu perdi tudo. Todos os artigos que estava carregando para o meu senhor. Até meu burro fugiu! O que será de mim!

chat.FCD.HyT.03H=Eu vi o burro estrada abaixo. Ele deve só ter ficado assustado.

chat.FCD.HyT.04T=Meu mestre irá me punir de qualquer forma. Ele me dará cem chicotadas por não levar os artigos.

chat.FCD.HyT.05H=Talvez você possa prendê-las ao burro e continuar sua viagem. Você não está machucado, está?

chat.FCD.HyT.06T=Você é uma criança esperta... Mas isso não vai ajudar muito. A menos que eu leve algum dinheiro para compensar pela carroça, ele me punirá severamente. Você não tem umas moedas sobrando aí para me emprestar, tem?

chat.FCD.HyT.07H=...Eu poderia dar meu dinheiro a ele, mas mamãe disse para não desperdiçar.

chat.FCD.HyT.no\_trade.01H=Lamento muito pelo seu acidente. Tenho certeza que seu mestre entenderá.

chat.FCD.HyT.no\_trade.02T=Oh! Pobre de mim!

chat.FCD.HyT.trade.01H=Eu poderia te dar uma moeda...

chat.FCD.HyT.trade.02T=Vou pegar duas, obrigada.

chat.FCD.HyT.trade.03H=Ei, não! Eu queria te dar UMA moeda. Me devolva a outra!

chat.FCD.HyT.trade.04T=Vamos, garoto, não seja mão de vaca. Eu te compenso outra hora, rapaz.

chat.FCD.HyT.trade.05H=Ele roubou uma moeda, mas não tem nada que eu possa fazer. Talvez eu deva seguir meu caminho.

chat.FMD.HyW.01W=Olá, mocinho. O que você faz aqui sozinho? O bosque pode ser muito perigoso para uma criança.

chat.FMD.HyW.02H=Sou um homem crescido, senhora. Tenho dez anos.

chat.FMD.HyW.03W=Ha, ha, ha! Ah, bem... Estou vendo que é um homem de fato. Talvez você possa me ajudar, então.

chat.FMD.HyW.04H=O que há?

chat.FMD.HyW.05W=Eu estava indo ao mercado do vilarejo para vender este porco e ganhar algum dinheiro, mas minha bengala ficou presa nas pedras e quebrou. Eu preciso de algum apoio para andar, então não sei o que farei quando a noite chegar.

chat.FMD.HyW.06W=Você por acaso não teria nada para me ajudar a continuar meu caminho, teria?

chat.FMD.HyW.07H=...Eu poderia entregar a bengala que mamãe me deu a ela. Mas mamãe disse que era do meu avô. Pra entregar a bengala a ela, eu preciso pegá-la da minha mochila e mostrar à senhora.

chat.FMD.HyW.no\_trade.01H=Lamento muito por essa situação. Espero que alguém possa te ajudar.

chat.FMD.HyW.no\_trade.02W=Não se preocupe, filho. Se os lobos me devorarem esta noite, não é muita coisa que vai se perder de qualquer forma.

chat.FMD.HyW.trade.01H=Aqui está, senhora. Por favor, use esta bengala.

chat.FMD.HyW.trade.02W=Oh! Muito obrigada! Sua mãe deveria ficar orgulhosa de ter um filho tão bondoso.

chat.FMD.HyW.trade.03W=Venha, seu preguiçoso maldito! Mexa esse rabo!

chat.FMD.HyW.trade.04W=Adeus, filho. Espero que possamos nos encontrar muito breve, para que eu lhe retorne o favor.

chat.FRB.Hans.01=Ai! Minha cabeça...

chat.FRB.Hans.01B=Voltei! Eu consegui sair do castelo!

chat.FRB.Hans.02=Foi tudo um sonho?

chat.FRB.Hans.02B=Aquele corvo de novo. O que ele quer?

chat.FRB.Hans.03=Ei, corvo. Eu estou com dor de cabeça. O que você quer? Quer que eu olhe a tumba?

chat.FRB.Hans.03B=Está bem, está bem. Vamos ver o que diz...

chat.FRB.Hans.04=Joseph Frei?!

chat.FRB.Hans.04B=Joseph Frei é o nome do meu pai!

chat.FRB.Hans.05=Então meu pai está... morto?! Mamãe sempre me disse que o papai estava lutando na guerra e que voltaria algum dia.

chat.FRD.HyG.01G=Ei, garoto. O que está fazendo no topo da montanha?

chat.FRD.HyG.02H=Sai em busca de fortuna.

chat.FRD.HyG.03G=Caramba! Que ótima ideia. Me diga se encontrar algo interessante. Ha, ha, ha!

chat.FRD.HyG.04H=Você está cuidando das cabras?

chat.FRD.HyG.05G=As cabras cuidam de si mesmas. Eu passo os dias fumando e tocando flauta. Mas, diga... Seus pais não estão preocupados com você?

chat.FRD.HyG.06H=Acho que não. Além disso, meu pai foi pra guerra.

chat.FRD.HyG.07G=Ah, que pena.

chat.FRD.HyG.08H=Por que?

chat.FRD.HyG.09G=Bem... Digamos que eles te forcem a ir pra guerra. Não conheço ninguém que escolhei ir. Então não é um bom lugar pra estar.

chat.FRD.HyG.10H=Ah.

chat.FRD.HyG.11G=E sua mãe? Ela não está te procurando?

chat.FRD.HyG.12H=Eu não me importo. Estou bravo com ela... Mas pelo menos ela me deu um pouco de comida pra viagem.

chat.FRD.HyG.13G=Ai!

chat.FRD.HyG.14H=Você está bem?

chat.FRD.HyG.15G=Você falou em comida, minha barriga doeu. Fiquei o dia todo com as cabras e esqueci de trazer algo pra comer. Peguei só o tabaco e o vinho e esqueci a coisa mais importante. Ha, ha, ha!

chat.FRD.HyG.no\_trade.01H=Lamento muito que você esteja sem comida. Eu não posso dividir com você, porque eu também não tenho muita.

chat.FRD.HyG.no\_trade.02G=Tudo bem, menino. Um pouco de fome não faz mal, não acha?

chat.FRD.HyG.trade\_ap.01H=Eu tenho essa maçã. Pode pegar se quiser.

chat.FRD.HyG.trade\_ap.02G=Obrigado, mas na verdade eu não gosto muito de frutas. Prefiro carne, peixe ou um queijinho delicioso. Ha, ha, ha!

chat.FRD.HyG.trade\_bread.01H=Eu tenho esse pão. Posso te dar, se você quiser.

chat.FRD.HyG.trade\_bread.02G=Não me leve a mal, menino, mas só pão é meio triste. Se você tivesse um pedaço de queijo bem gostoso pra acompanhar...



chat.FRD.HyG.trade\_ch.01H=Eu tenho esse queijo. Pode ficar com ele.  
 chat.FRD.HyG.trade\_ch.02G=Tem certeza? Na verdade, seu queijo parece uma delícia... e eu to morrendo de fome. Espera, o que acha de dividirmos? Nós podíamos ter uma bela refeição com seu queijo e meu vinho.  
 chat.FRD.HyG.trade\_ch.03H=Que beleza\!  
 chat.FRD.HyG.trade\_ch.04G=Aqui está, Hans. Beba mais vinho, homem\!  
 chat.FRD.HyG.trade\_ch.05H=Sim... Uh, acho que não consigo...  
 chat.FRD.HyG.trade\_ch.06G=Ha, ha, ha\! Pobrezinho. Tenho que te levar em casa. Mas antes, um último gole.  
 chat.FRD.HyG.trade\_chest.01H=Eu tenho essa castanha. Pode pegar se quiser.  
 chat.FRD.HyG.trade\_chest.02G=Uma castanha não dá pra muita coisa. Mas obrigado assim mesmo.  
 chat.FRN.Hans.01=Ai, minha cabeça... Acho que eu adormeci.  
 chat.FRN.Hans.02=É noite e eu estou congelando. Eu devia ir pra casa...  
 chat.FRN.Hans.03=Só preciso seguir o caminho de volta... Mas está tão escuro, é melhor levar essa vela comigo.  
 chat.FRN.Hans.04=Se eu quiser pegar velas ou colocá-las no chão, devo usar [].  
 chat.HED.HyM.01M=Hans\! Espere\! Você está mesmo indo embora? Você ainda é muito novo. Você pode achar que já é adulto, mas você só tem dez anos. Além disso, a vida é muito difícil lá fora, e o bosque pode ser muito perigoso para você.  
 chat.HED.HyM.02H=Não me importo\! Eu sou muito forte e já estive sozinho no bosque muitas vezes.  
 chat.HED.HyM.03M=Se você está mesmo indo embora, pelo menos deixe-me ver o que posso fazer para te ajudar. Eu tenho aqui algumas coisas para você.  
 chat.HED.HyM.04H=Não preciso da sua ajuda.  
 chat.HED.HyM.05M=Essa bengala pertenceu ao meu pai, seu avô, e tem um grande valor sentimental para mim. Tenho certeza que ela vai ajudar em sua jornada.  
 chat.HED.HyM.06M=Aqui está todo o dinheiro que ainda temos. Pegue e gaste-o com sabedoria.  
 chat.HED.HyM.07M=Finalmente, aqui está tudo o que tínhamos para comer. Coma sua comida devagar, para que dure mais tempo.  
 chat.HED.HyM.08M=E isso é tudo, não posso lhe dar mais nada. Hans, por favor não saia da estrada. Seja um bom menino e lembre-se, eu estarei aqui se você quiser voltar.  
 chat.HHB.HyM.01H=Mamãe\!  
 chat.HHB.HyM.02M=Hans\!  
 chat.HHB.HyM.02MB=Venha aqui, meu menino\!  
 chat.HHB.HyM.03H=Mamãe, me perdoe. Você estava certa. Ainda sou muito novo pra sair de casa.  
 chat.HHB.HyM.04M=Não se preocupe, meu bem.  
 chat.HHB.HyM.05H=Eu nunca mais vou desobedecer e vou ajudar com os serviços de casa. E não vou mais perguntar sobre o papai.  
 chat.HHB.HyM.06M=Filho, sobre seu pai... Tem algo que você deve saber.  
 chat.HHB.HyM.07H=Eu já sei, mamãe. Eu vi a tumba dele no bosque.  
 chat.HHB.HyM.08M=Joseph morreu na guerra quando você era um bebê. Eu não queria te contar. Me perdoe, filho.  
 chat.HHB.HyM.09H=Eu estou bem, mamãe. Não se preocupe comigo. Eu já tenho dez anos, não lembra?  
 chat.HHB.HyM.10H=Você quer ver o que eu trouxe da minha aventura?  
 chat.HHB.HyM.11M=Claro, me mostre.

chat.HHB.HyM.12H=Então tá...

chat.HHB.HyM.13H=Isso é tudo. Eu não tenho mais nada.

chat.HHB.HyM.13M=Minha nossa! São muitas coisas! Acredito que possamos usar isso aqui para comprar doces no vilarejo. O que acha?

chat.HHB.HyM.14H=Obaaaa!

chat.HHB.HyM.inv.apple.01H=Eu só tenho essa maçã.

chat.HHB.HyM.inv.apple.02M=Muito bem então... Vamos come-la no jantar. Será uma delícia.

chat.HHB.HyM.inv.apple.03H=Eu tenho %s maçãs aqui.

chat.HHB.HyM.inv.apple.04M=Muito bem então... Justo hoje me deu vontade de comer umas maçãs frescas. bom trabalho, Hans.

chat.HHB.HyM.inv.apple.05H=Eu tenho %s maçãs.

chat.HHB.HyM.inv.apple.06M=Que ótimo! Nós podemos usá-las para fazer uma torta. Tenho certeza que você gostaria disso, não?

chat.HHB.HyM.inv.book.01H=Eu peguei esse livro.

chat.HHB.HyM.inv.book.02M=Um livro sobre borboletas. Que interessante! Agora você poderá estudar os insetos que tenham por aqui por perto. Mas não traga eles pra casa, certo? Eu te conheço bem...

chat.HHB.HyM.inv.bread.01H=Olhe! Eu trouxe um pouco de pão.

chat.HHB.HyM.inv.bread.02M=Então hoje a noite vou fazer uma boa sopa e comeremos o pão com ela. O que acha?

chat.HHB.HyM.inv.bread.03H=Olhe! Eu trouxe %s pedaços de pão.

chat.HHB.HyM.inv.bread.04M=Pão é a melhor comida, meu amor. Bom trabalho. Ficaremos fortes

chat.HHB.HyM.inv.bread.05H=Eu tenho %s pedaços e pão aqui

chat.HHB.HyM.inv.bread.06M=Podemos usá-los para fazer torrada no café da manhã por alguns dias. São uma delícia.

chat.HHB.HyM.inv.butterfly.01H=E veja só! Esta joia estava escondida em uma masmorra nojenta.

chat.HHB.HyM.inv.butterfly.02M=Uau! Mas isso é inestimável, filho. Ei, espero que você não tenha roubado isso! Mas pra falar a verdade, se nós vendermos a joia, todos os nossos problemas com dinheiro estarão terminados.

chat.HHB.HyM.inv.butterfly\_net.01H=Eu também peguei essa rede. É uma rede de caçar borboletas.

chat.HHB.HyM.inv.butterfly\_net.02M=Acho que você se divertirá mais com ela do que eu. Ha, ha, ha!

chat.HHB.HyM.inv.candle\_stick.01H=Eu trouxe uma vela.

chat.HHB.HyM.inv.candle\_stick.02M=Acho que podemos usá-la para contar histórias de terror à noite.

chat.HHB.HyM.inv.candle\_stick.03H=Eu trouxe %s velas.

chat.HHB.HyM.inv.candle\_stick.04M=Nós podemos usá-las para iluminar nossa casa à noite. para que nenhum fantasma venha nos assombrar.

chat.HHB.HyM.inv.candle\_stick.05H=Veja, eu trouxe %s velas. Elas estavam por toda parte! Ha, ha, ha!

chat.HHB.HyM.inv.candle\_stick.06M=Minha nossa! Eu não sei o que fazer com tantas velas. Nós poderíamos vendê-las no vilarejo... ou até abrir uma loja. Hi, hi, hi.

chat.HHB.HyM.inv.cane.01H=Olhe, mamãe! A bengala do vovô. Pode pegá-la de volta. Ela me ajudou muito na minha aventura.

chat.HHB.HyM.inv.cane.02M=Oh! Muito obrigado, meu amor! Ela é muito especial para mim. Olhe, eu acho que é melhor se você ficar ela. Você merece.

chat.HHB.HyM.inv.cheese.01H=Eu tenho um pouco de queijo.  
chat.HHB.HyM.inv.cheese.02M=Queijo derretido é uma delicia\! Estaremos salivando já, já, você vai ver.  
chat.HHB.HyM.inv.cheese.03H=Eu tenho %s pedaços de queijo.  
chat.HHB.HyM.inv.cheese.04M=Queijo derretido é uma delicia\! Estaremos salivando já, já, você vai ver.  
chat.HHB.HyM.inv.cheese.05H=Olhe\! Eu trouxe %s pedaços de queijo.  
chat.HHB.HyM.inv.cheese.06M=Ora, ora. Se nós comermos todo esse queijo, vamos acabar ficando com cara de rato. Ha, ha, ha\!  
chat.HHB.HyM.inv.chestnut.01H=Eu trouxe uma castanha. Não é muito...  
chat.HHB.HyM.inv.chestnut.02M=Bom, não se pode recusar uma boa castanha. Obrigada, meu bem\!  
chat.HHB.HyM.inv.chestnut.03H=Eu trouxe %s castanhas.  
chat.HHB.HyM.inv.chestnut.04M=Podemos assá-las para o jantar. É tão frio à noite, nós também podemos aquecer nossas mãos com elas.  
chat.HHB.HyM.inv.chestnut.05H=Eu trouxe %s castanhas.  
chat.HHB.HyM.inv.chestnut.06M=Minha nossa\! Teremos um jantar generoso com elas. É tão frio à noite, nós também podemos aquecer nossas mãos com elas.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.01H=Eu só consegui trazer uma moeda.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.02M=Não importa, filho. O que importa é que você voltou são e salvo. Você vale mais do que todas as moedas de ouro.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.03H=Eu só consegui trazer duas moedas.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.04M=Não importa, meu bem. O que importa é que você voltou são e salvo. Você vale mais do que todas as moedas de ouro.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.05H=Eu também tenho três moedas.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.06M=Obrigado por trazê-las de volta, Hans. Vejo que você foi um menino responsável.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.07H=Eu também trouxe %s moedas.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.08M=Quanto dinheiro, filho\! Estou muito orgulhosa de você. Espero que você não tenha roubado, hein?  
chat.HHB.HyM.inv.coins.09H=Olhe, olhe\! Eu te trouxe %s moedas.  
chat.HHB.HyM.inv.coins.10M=Minha nossa, Hans\! Veja essas moedas\! Acho que você devia sair em aventuras com mais frequência. Ha, ha, ha\!  
chat.HHB.HyM.inv.corn.01H=Eu também trouxe um punhado milho.  
chat.HHB.HyM.inv.corn.02M=Talvez possamos preparar um pouco de pipoca. É uma delicia\!  
chat.HHB.HyM.inv.crowbar.01H=Eu também peguei esse pé de cabra. Eu ganhei de um cabreiro. É muito útil.  
chat.HHB.HyM.inv.crowbar.02M=Com certeza. Será útil quando precisarmos fazer reparos em casa.  
chat.HHB.HyM.inv.earthworm.01H=Ah, e isto... Bem, era um verme falante antes, e...  
chat.HHB.HyM.inv.earthworm.02M=Ei\! Eu já lhe disse, não quero insetos em casa. Jogue isso fora e lave bem suas mãos depois, estamos entendidos?  
chat.HHB.HyM.inv.hunter03.01H=Este é um distintivo de Caçador de Tesouros Profissional, mamãe. Eu ganhei de uma garota que sabe muito sobre o assunto.  
chat.HHB.HyM.inv.hunter03.02M=Está bem, mas... Quando você se tornou um caçador de tesouros?  
chat.HHB.HyM.inv.ladder.01H=E olhe essa escada.  
chat.HHB.HyM.inv.ladder.02M=Poxa vida\! Menino... Onde você estava guardando isso?

chat.HHB.HyM.inv.mirror.01H=Olhe, mamãe Eu te trouxe um espelho.  
chat.HHB.HyM.inv.mirror.02M=Ai, meus cabelos estão uma bagunça! Vamos pendurá-lo na parede, para irmos arrumados até o vilarejo.  
chat.HHB.HyM.inv.ring.01H=Olhe, mamãe\! um anel mágico. Eu o ganhei de uma senhora em troca da bengala. Bem... talvez não esteja mais funcionando.  
chat.HHB.HyM.inv.ring.02M=O que é isso? Parece inestimável, Hans. Nós podemos ganhar um bom dinheiro se o vendermos no mercado do vilarejo.  
chat.HHB.HyM.inv.treasure.01H=E por último...  
chat.HHB.HyM.inv.treasure.02M=Hans!\! Mas, mas... O que é tudo isso?!\! Você não roubou tudo isso, roubou?  
chat.HHB.HyM.inv.treasure.03H=O que? Claro que não!\! Este é o tesouro escondido do Conde Lucanor, mamãe. Eu o encontrei, então podemos ficar com ele!\!  
chat.HHB.HyM.inv.treasure.04M=Um Cooooonde?!\!  
chat.HHD.HyM.01H=Mamãe, eu voltei!\! Você sabe que dia é hoje?  
chat.HHD.HyM.02M=É claro que sei. Você completa dez anos hoje. Feliz aniversário!\!  
chat.HHD.HyM.03H=Siiiiiiim!\! Você me comprou algum presente? Talvez... um brinquedo?  
chat.HHD.HyM.04M=Hans, meu bem, você sabe que mal temos qualquer dinheiro desde que seu pai foi à guerra...  
chat.HHD.HyM.05H=Mas mamãe... É meu aniversário!\!  
chat.HHD.HyM.06H=Nós temos algum doce pra comer?  
chat.HHD.HyM.07M=Lamento. Não há nada de especial. Venha, me ajude a pôr a mesa.  
chat.HHD.HyM.08H=Oras, já basta!\! Todas as crianças do vilarejo ganham presentes e doces em seus aniversários. Eles até fazem festas!\!  
chat.HHD.HyM.09M=Hans...  
chat.HHD.HyM.10H=Estou cansado desta casa. Estou cansado de não ter brinquedos. Estou cansado de ser pobre como um rato!\!  
chat.HHD.HyM.11H=Agora entendo porque o papai não volta.  
chat.HHD.HyM.12M=Aonde você vai?  
chat.HHD.HyM.13H=Estou indo embora!\! Eu já completei dez anos. Sou um homem crescido.  
chat.HHD.HyM.14M=Hans, por favor!\!  
chat.HHD.HyM.15H=Estou indo procurar fortuna e não vou mais voltar. Serei um explorador. Ou até melhor!\! Serei um príncipe em um castelo. Adeus!\!  
chat.TL.HyG.01GR=Já estou pensando nos livros que vou comprar...  
chat.TL.HyG.01H=Ei, Giulia!\!  
chat.TL.HyG.02G=Aaaah!\! Não me devore, monstro!\!  
chat.TL.HyG.03H=Ha, ha, ha!\!  
chat.TL.HyG.04G=Hans!\! O que está fazendo aqui?  
chat.TL.HyG.05H=O tesouro está ali!\! Eu vim cheio de ouro!\!  
chat.TL.HyG.06G=Sério?!\! Uau!\! Você o encontrou!\! Você nasceu para fazer isso, Hans.  
chat.TL.HyG.07H=E você? Como chegou aqui?  
chat.TL.HyG.08G=Eu encontrei um mapa antigo dos esgotos do castelo e uma rata enorme muito curiosa me trouxe aqui.  
chat.TL.HyG.09G=Ah!\! Eu tenho algo para você, Hans. Eu estava guardando isso pra mim, mas é óbvio que você merece mais do que qualquer um.  
chat.TL.HyG.10H=O que é isso?

chat.TL.HyG.11G=Você provou que tem mais do que as qualidades necessárias para o serviço. Além disso, você encontrou seu primeiro tesouro. Este distintivo é a prova de sua habilidade como Caçador de Tesouros Profissional. Parabéns, Hans\!

chat.TL.HyG.11H=Uau\! Muito obrigado, Giulia, mas eu acho que você merece o mesmo distintivo. Eu nunca teria encontrado o tesouro sem sua ajuda.

chat.TL.HyG.12G=Obrigada, Hans. Mas não é necessário. Eu decidi que vou me concentrar em pesquisar e escrever livros. Vou deixar a ação para aqueles mais destemidos do que eu.

chat.TL.HyG.13H=Se é o que você quer... Mas ainda assim, por favor aceite sua parte do tesouro.

chat.TL.HyG.14G=Verdade seja dita, seria bem útil pra comprar alguns livros... Eu poderia até abrir uma livraria...

chat.TL.HyG.15H=Uma livraria? Que chato.

chat.TL.HyG.16G=Ha, ha, ha\!

chat.TL.HyG.17H=Bem, tenho que ir agora. Quero muito ver minha mãe de novo.

chat.TL.HyG.18G=Certo. Muito obrigada por tudo, Hans. Espero que nos encontremos novamente em breve.

chat.TL.HyG.19H=Eu também\!

chat.bloqued.lever\_01=Essa alavanca não se mexe mais.

chat.bloqued.lever\_02=Isso já está ativado.

chat.emblem.01=Eu já peguei o emblema que estava aqui.

chat.emblem.02=Um emblema dourado\! Vou ficar com ele.

chat.empty.01=Está vazio\.

chat.empty.02=Não tem nada aqui.

chat.empty.03=Eu já peguei tudo.

chat.full\_life=Agora estou bem. Melhor guardar a comida. Mais tarde talvez eu precise recuperar minhas forças. \nEu tenho duas opções com comidas no Inventário\: Eu posso comê-la ou equipá-la.

chat.paint.lucrezia=Minha nossa\! Que assustador\! Este grito veio direto das profundezas do castelo.

chat.worm.02.HyW.01W=Chomp\! Comida\! Comida\!

chat.worm.02.HyW.02H=Nossa\! Você me assustou pra valer\!

chat.worm.02.HyW.03H=Por que você está fora da mochila? Volte lá pra dentro\!

chat.worm.02.HyW.04W=Não\!

chat.worm.02.HyW.05H=É bom que você se comporte ou vou te jogar naquele poço ali.

chat.worm.02.HyW.06H=Mas o que estou dizendo? Você provavelmente ficaria feliz com isso.

chat.worm.02.HyW.06W=Não\!

chat.worm.02.HyW.07H=Está bem... O que você quer comer? Eu não tenho muita coisa. Uma castanha?

chat.worm.02.HyW.08H=Uma fruta? Uma maçã, talvez?

chat.worm.02.HyW.09H=Poxa... Pão?

chat.worm.02.HyW.10H=Oras, pode esquecer\! Você não vai comer o queijo.

chat.worm.02.HyW.11H=Mas o que você quer comer?

chat.worm.02.HyW.12W=Doces\! Chomp\!

chat.worm.02.HyW.13H=Doces?\! Eu não tenho nenhum doce\! E mesmo que tivesse, não dividiria com você\!

chat.worm.02.HyW.14W=Doces\!

chat.worm.02.HyW.15H=Você é um verme muito irritante\! Volte pra dentro da mochila\! Vamos\! Você terá seus doces depois.

chat.worm.HyW.01H=Ai! O que me mordeu?

chat.worm.HyW.02W=Comida! Chomp!

chat.worm.HyW.03H=Aaaah! Me solte! Como você entrou nas minhas calças?

chat.worm.HyW.04W=Eu quero comida!

chat.worm.HyW.05H=Você não vai pegar comida nenhuma, criatura maldita. A comida que eu tenho é pra mim.

chat.worm.HyW.06W=Não!

chat.worm.HyW.07H="Não" o que?!

chat.worm.HyW.08W=Me dê comida! Chomp!

chat.worm.HyW.09H=Certo. Acho que estou perdendo meu tempo falando com ele. Vou deixá-lo na mochila. Talvez mais tarde eu encontre algum uso pra esse... sei lá o que.

cut.01.text.01=Era uma vez um menino muito pobre chamado Hans.

cut.01.text.02=Hans estava triste. Ele queria ser adulto.

cut.01.text.03=Ele queria explorar lugares distantes, encontrar tesouros e visitar castelos luxuosos.

cut.01.text.04=Contudo, como seu pai havia ido embora para lutar na guerra, Hans tinha que ficar em casa para ajudar sua mãe.

cut.01.text.05=Mas hoje Hans estava muito feliz.

cut.01.text.06=Era seu décimo aniversário.

cut.03.text.01=O Camerlengo me contou, tu não és quem diz ser...

cut.03.text.02=Tu não passas de uma criança maltrapilha, sem nenhum título, nem dinheiro, ou um sequer um pai...

cut.03.text.03=Tu esperavas que alguém de sua laia poderia encontrar-se com o Ilustríssimo Conde?

cut.end\_out\_a.text.01=Daquele dia em diante, Hans ajudou sua mãe com as tarefas de casa.

cut.end\_out\_a.text.02=E embora eles nunca tenham se tornado ricos, eles viveram felizes para sempre

cut.end\_out\_b1.text.01=Com o dinheiro do tesouro, Hans e sua mãe tornaram-se a família mais rica da região.

cut.end\_out\_b1.text.02=Os rumores se espalharam, e muitos outros adentraram o bosque em busca de fortuna. Mas todos eles desapareceram.

cut.end\_out\_b2.text.01=Com o dinheiro que eles juntaram, Hans e sua mãe pediram para que uma bruxa removesse a maldição do Castelo Tenebra.

cut.end\_out\_b2.text.02=Então, eles compraram o castelo e trouxeram paz e prosperidade para toda a região.

cut.end\_throne\_a.text.01=Quando ele sentou no trono, Hans tornou-se o novo Conde Lucanor.

cut.end\_throne\_a.text.02=Toda noite, ele fazia festas cheias de doces e diversão.

cut.end\_throne\_a.text.03=Mas Hans nunca descobriu que era tudo parte de uma maldição.

cut.end\_throne\_a.text.04=E, preso em suas fantasias, ele terminou por esquecer sua mãe para sempre.

cut.end\_throne\_a.text.05=Aaaah! Finalmente estou livre!\nEle quase me desmascarou. Ufa! Passou bem perto! Que coisa boa que crianças são facilmente enganadas. Hi, hi, hi.

cut.end\_throne\_b.text.01=Quando ele sentou no trono, Hans tornou-se o novo Conde Lucanor.

cut.end\_throne\_b.text.02=Toda noite, ele fazia festas cheias de doces e diversão.

cut.end\_throne\_b.text.03=Hans sabia sobre a maldição do castelo, e sabia que não veria sua mãe nunca mais.

cut.end\_throne\_b.text.04=De forma que, antes de sentar-se no trono, ele fez um pacto com Patronio.

end.HEB.01M=Uau\! O que é isso tudo?

end.HEB.02P=Minha senhora, perdoe minha chegada repentina. Meu nome é Patronio e eu venho trazendo um presente do Ilustríssimo Conde Lucanor.

end.HEB.03M=Conde? Eu nunca conheci nenhum Conde.

end.HEB.04P=Se me permite, eu gostaria de entregar-lhe esta carta eu mesmo.

end.HEB.05M="Minha querida mamãe, eu me tornei o Conde Lucanor. Eu gostaria de dividir uma parte da minha fortuna com você, pra que você nunca mais passe fome.

Estou em um reino distante, então acho que não poderei vê-la em muito tempo.

Também te mando um beijo, mamãe. Eu te amarei pra sempre e nunca te esquecerei."

Assinado por H.F.

end.HHB.01M=Quem poderia ser?

get.item.JFnote=Você obteve uma pista de J.F.

get.item.apple.01=Você obteve uma maçã.

get.item.apple.02=Você obteve duas maçãs.

get.item.bone.01=Você obteve um osso.

get.item.book=Você obteve o livro chamado "De Lagarta à Borboleta".

get.item.bread.01=Você obteve um pedaço de pão.

get.item.bread.02=Você obteve dois pedaços de pão.

get.item.bucket=Você obteve um balde.

get.item.bucket\_blood=Você obteve um balde de sangue.

get.item.bucket\_water=Você obteve um balde de água.

get.item.butterfly=Você obteve uma joia em forma de borboleta.

get.item.butterfly\_net=Você obteve uma rede de borboleta.

get.item.candle.01=Você obteve uma vela.

get.item.candle.02=Você obteve duas velas.

get.item.candle.03=Você obteve três velas.

get.item.candle.05=Você obteve cinco velas.

get.item.candle.10=Você obteve dez velas.

get.item.cane.01=Você obteve uma bengala.

get.item.cheese.01=Você obteve um pedaço de queijo.

get.item.cheese.02=Você obteve dois pedaços de queijo.

get.item.cheese.03=Você obteve três pedaços de queijo.

get.item.chestnut.03=Você obteve três castanhas.

get.item.chestnut.05=Você obteve cinco castanhas.

get.item.code.01=Você obteve um código.

get.item.corn=Você obteve um punhado de milho.

get.item.crowbar=Você obteve um pé de cabra.

get.item.diamond.30=Você obteve 30 pedras preciosas.

get.item.emblem=Você obteve um emblema dourado.

get.item.gcoins.01=Você obteve uma moeda de ouro.

get.item.gcoins.02=Você obteve duas moedas de ouro.

get.item.gcoins.03=Você obteve três moedas de ouro.

get.item.gcoins.200=Você obteve 200 moedas de ouro.

get.item.hunter.03=Você obteve o distintivo de Caçador de Tesouros.

get.item.jewel.10=Você obteve dez joias.

get.item.key.blue=Você obteve a chave azul.

get.item.key.golden=Você obteve a chave dourada.  
get.item.key.green=Você obteve a chave verde.  
get.item.key.metal=Você obteve uma chave enferrujada.  
get.item.key.red=Você obteve a chave vermelha.  
get.item.ladder=Você obteve uma escada.  
get.item.letter.A=Você obteve a letra A.  
get.item.letter.I=Você obteve a letra I.  
get.item.letter.L=Você obteve a letra L.  
get.item.letter.N=Você obteve a letra N.  
get.item.letter.O=Você obteve a letra O.  
get.item.letter.P=Você obteve a letra P.  
get.item.letter.R=Você obteve a letra R.  
get.item.letter.T=Você obteve a letra T.  
get.item.map=Você obteve a pedaço de papel com números.  
get.item.mirror=Você obteve um espelho.  
get.item.pearl.20=Você obteve 20 pérolas.  
get.item.plank=Você obteve uma tábua de madeira.  
get.item.ring=Você obteve um anel de cobra.  
get.item.seed=Você obteve uma semente vermelha.  
get.item.wood=Você obteve uma tábua de madeira.  
get.item.worm=Você obteve um verme.  
give.item.apple.01=Você deu uma maçã ao burro.  
give.item.bone.01=Você deu o osso à Cuspidela.  
give.item.book.01=Você deu o livro à Giulia.  
give.item.butterfly\_net.01=Você mostrou a rede de caçar borboletas à Giulia.  
give.item.cane.01=Você deu a bengala à velha.  
give.item.cheese.01=Você deu um pedaço de queijo ao cabreiro.  
give.item.corn.eis=Você um pouco de milho ao porco.  
give.item.corn.ow=Você deu um pouco de milho à velha.  
give.item.gcoins.01=Você deu uma moeda ao corvo.  
give.item.gcoins.02C=Ele roubou duas moedas de ouro.  
give.item.gcoins.03=Você deu três moedas de ouro ao mercador.  
give.item.gcoins.05=Você deu cinco moedas de ouro ao mercador.  
give.item.gcoins.10=Você deu dez moedas de ouro ao mercador.  
name.JF=\ J. F.  
name.ambrosius=Ambrosius  
name.camerlingo=Camerlengo Vermelho  
name.crow=\ Corvo  
name.eisbein=\ Eisbein  
name.giulia=\ Giulia  
name.goatherd=\ Cabreiro  
name.hans=\ Hans  
name.lucanor=Conde Lucanor  
name.lucrezia=Lucrezia  
name.merchant=Mercador  
name.mirror=\ Espelho  
name.mom=\ Mãe  
name.oldwoman=Velha  
name.patronio=Patronio  
name.rat=Srta. Rata



name.soldier=\ Soldado  
name.sprite=\ ???  
name.worm=\ Verme  
use.item.bucket\_blood=Você usou o balde de sangue.  
use.item.bucket\_water=Você usou o balde de água.  
use.item.butterfly=Você usou a borboleta.  
use.item.code=Você usou o código.  
use.item.corn=Você usou o milho.  
use.item.emblem=Você usou o emblema dourado.  
use.item.ladder=Você usou a escada.  
use.item.seed=Você usou a semente.  
use.item.table=Você usou a tábua.  
use.item.worm=Você usou o verme no bolo.

## APÊNDICE E – TEXTOS DA STEAM

### Achievements: Conquistas

```

"lang"
{
  "english"
  {
    "Tokens" Insígnias
    {
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_0_NAME" "Pão é o sustento da vida"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_0_DESC" "Encontre um pedaço de pão
seco antes que a noite caia."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_1_NAME" "O explorador"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_1_DESC" "Encontre o baú escondido
perto da sua casa."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_2_NAME" "Quem é aquela pessoa?"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_2_DESC" "Encontre o muro do castelo
durante o dia.."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_3_NAME" "Amigo animal"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_3_DESC" "Eles amam maçãs."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_4_NAME" "Piquenique ao ar livre"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_4_DESC" "Beba um pouco de vinho."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_5_NAME" "Uma tumba conhecida"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_5_DESC" "Visite o cemitério durante o
dia."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_6_NAME" "Casa sangrenta"
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_6_DESC" "Visite sua casa durante o
dia."
      "NEW_ACHIEVEMENT_1_7_NAME" "Salve alma"
    }
  }
}

```

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_7\_DESC" "O corvo será seu melhor amigo."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_8\_NAME" "Uma pista interessante"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_8\_DESC" "Encontre o bilhete mais importante de J.F."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_9\_NAME" "Outro caminho"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_9\_DESC" "Entre no cômodo do fogo de uma porta secundária."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_10\_NAME" "Uma luz vermelha"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_10\_DESC" "Use o anel de cobra no melhor lugar."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_11\_NAME" "Burricórnio de ouro"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_11\_DESC" "Dê maçãs a ele."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_12\_NAME" "Armadilha animal"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_12\_DESC" "Capture Eisbein."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_13\_NAME" "Festa grotesca"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_13\_DESC" "Mate a velha e Eisbein."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_14\_NAME" "Dia de presunto "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_14\_DESC" "Escolha uma cabra."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_15\_NAME" "Deixe-a morrer"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_15\_DESC" " Escolha uma cabra."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_16\_NAME" "Esconde -esconde"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_16\_DESC" "Adivinhe o nome do kobold sem usar as letras."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_17\_NAME" "O brinquedo de Lucrezia"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_17\_DESC" "Abra o baú nos jardins."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_18\_NAME" "Um nome estranho "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_18\_DESC" "Adivinhe o nome do kobold usando as letras."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_19\_NAME" "Delicioso"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_19\_DESC" "Alimente o verme das  
profundezas."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_20\_NAME" "Joia da coroa "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_20\_DESC" "Pegue a borboleta nas  
profundezas."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_21\_NAME" "Final: O truque do kobold"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_21\_DESC" "Um de cinco finais."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_22\_NAME" "Não acredito em nada  
disso "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_22\_DESC" "Descubra a verdade no  
salão do trono."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_23\_NAME" "Final: O pacto com o  
kobold "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_23\_DESC" " Um de cinco finais."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_24\_NAME" "Teria sido tudo um  
sonho?"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_24\_DESC" "Acorde."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_25\_NAME" "Agora você é rico "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_25\_DESC" "Encontre o tesouro  
escondido do Conde."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_26\_NAME" "De aprendiz à mestre"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_26\_DESC" "Receba o distintivo de  
caçador de tesouros de Giulia."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_27\_NAME" "Bosta da sorte"

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_27\_DESC" "Veja o burro novamente."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_28\_NAME" "Final: Pobre, mas feliz "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_28\_DESC" " Um de cinco finais."

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_29\_NAME" "Final: Riqueza sem  
respostas "

"NEW\_ACHIEVEMENT\_1\_29\_DESC" " Um de cinco finais."

```

"NEW_ACHIEVEMENT_1_30_NAME" "Final: Um futuro próspero
"
"NEW_ACHIEVEMENT_1_30_DESC" " Um de cinco finais."
"NEW_ACHIEVEMENT_1_31_NAME" "Tocha Humana "
"NEW_ACHIEVEMENT_1_31_DESC" "Pegue a letra do cômodo do
fogo sem usar o balde de água."
"NEW_ACHIEVEMENT_1_32_NAME" "O Conde Lucanor "
"NEW_ACHIEVEMENT_1_32_DESC" "Você é o novo Conde."
}
}

```

---

### Steam Game Page:

#### O Conde Lucanor

Aventura em pixels inspirada em clássicos como Zelda e Silent Hill.

Junte-se a Hans em um mundo de fantasia para viver uma aventura única, cheia de surpresas e desafios. Fique viciado em um conto imersivo, onde cada decisão conta e cada pista importa para resolver os quebra-cabeças e chegar ao tesouro. Desvende os segredos sórdidos do castelo, encontre personagens coloridos e lembre-se: o terror estará sempre à espreita por baixo da superfície.

[img]{STEAM\_APP\_IMAGE}/extras/lucanor\_about.png[/img]

Com um estilo retrô entre 8 e 16 bits, e inspirado em clássicos como The Legend of Zelda, Yume Nikki, Silent Hill ou Dark Souls, entre outros, O Conde Lucanor é uma incrível aventura de mistério e terror que se passa em um mundo de fantasia. O jogo

conta com decisões importantes, finais alternativos, segredos e formas diferentes de resolver quebra-cabeças. Este título está em desenvolvimento para PC, Mac e Linux.

[img]{STEAM\_APP\_IMAGE}/extras/lucanor\_gameplay.png[/img]

[list]

[\*]Exploração: Percorra o Castelo Tenebra e coloque velas no chão para iluminar seu caminho.

[\*]Conversação: Fale com os personagens para saber de pistas importantes e desvende o mistério do Conde Lucanor.

[\*]Escolhas: Suas ações alteram o curso da história, com cinco finais alternativos e várias tramas secundárias.

[\*]Stealth: Esconda-se embaixo de mesas e atrás de cortinas para passar despercebido.

[\*]Quebra-cabeças: Use os itens encontrados com sabedoria para progredir.

[\*]Habilidade: Evite armadilhas e inimigos no castelo antecipando seus movimentos.

[/list]

[img]{STEAM\_APP\_IMAGE}/extras/hans\_flowers.png[/img]

Era uma vez um menino chamado Hans que morava com sua mãe perto do bosque. Em seu aniversário, o menino não ganhou nenhum presente ou doces. Ele ficou tão chateado que decidiu sair de casa de vez. Antes de partir, sua mãe lhe deu a bengala de seu avô, um pedaço de queijo e três moedas de ouro. Hans adentrou a floresta em busca de aventuras. Logo veio a noite e o menino ficou muito assustado, e, assim, ele tentou voltar para casa. Mas então, um curioso kobold cruzou seu caminho por acaso e Hans decidiu segui-lo até um castelo. O kobold disse a Hans que ele herdaria uma grande fortuna se ele passasse por uma simples provação: adivinhar seu nome. Preso no castelo, Hans viverá uma assustadora aventura de terror, mistério e fantasia para tornar-se o novo Conde Lucanor.

[img]{STEAM\_APP\_IMAGE}/extras/hans\_money.png[/img]

Nós contratamos o maior compositor de todos os tempos - Johann Sebastian Bach – para criar uma trilha sonora que permanecerá gravada em sua mente para sempre.

Usando ferramentas de chiptunes, nós transformamos uma série de pérolas escondidas do autor para criar músicas de fundo únicas para nosso conto.

[img]{STEAM\_APP\_IMAGE}/extras/bach.png[/img]

**APÊNDICE F – COMPARAÇÃO ENTRE OPÇÕES DO MENU DE INVENTÁRIO EM INGLÊS E EM PT-BR DE *THE COUNT LUCANOR***





